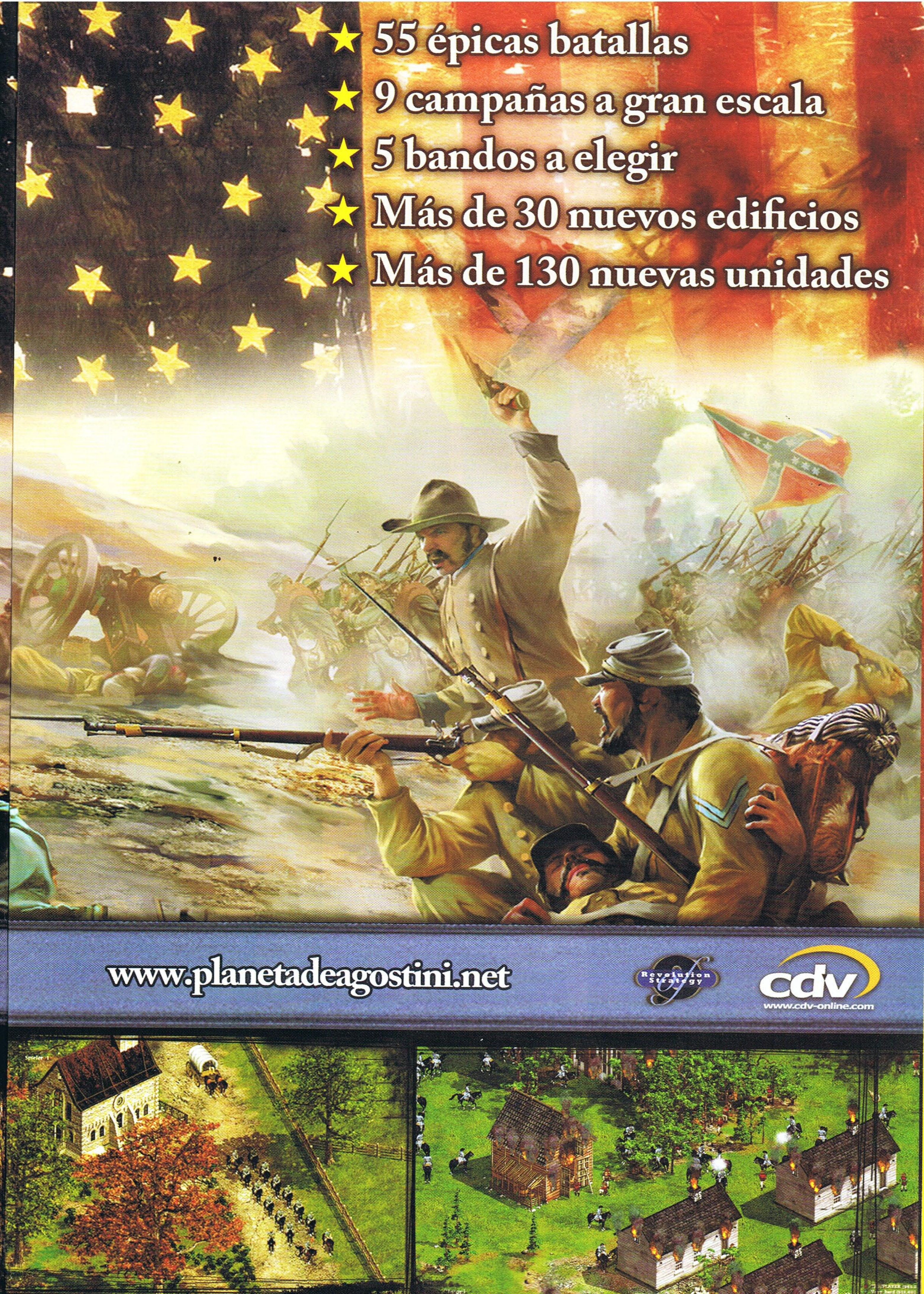

SOLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA + DEMOS, PARCHES...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 12
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
¡EXCLUSIVA!
REPORTAJE ESPECIAL
MEDAL OF HONOR
Airborne
Como llovido del cielo
ANÁLISIS
STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA
Una galaxia por conquistar
EL PADRINO
Crónicas de la Cosa Nostra
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II
Segundas partes son mejores
LOS SIMS 2
ABREN NEGOCIOS
Manos a la obra
AVANCE
COMMANDOS
STRIKE FORCE
El referente español
PREY
Impacto súbito
NÚMERO 12 ESPAÑA 3,95 EUROS
60012
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS TOCA Race Driver 3 • Tony Hawk's American Wasteland • Crashday • Tycoon City: New York • Advent Rising
Getting Up • Ankh • Winter Challenge • Stubbs The Zombie • Bloodrayne 2 • Empire Earth II: The Art of Supremacy...



Estrategia
en tiempo real
19'95€
PC DVD ROM
AMERICAN
CONQUEST
DIVIDED NATION
12+
www.pegi.info
Revolution Strategy
Interactive
cdv
REAL TIME STRATEGY
PLANETA DeAGOSTINI
www.americanconquest.com



★ 55 épicas batallas
★ 9 campañas a gran escala
★ 5 bandos a elegir
★ Más de 30 nuevos edificios
★ Más de 130 nuevas unidades
www.planetadeagostini.net
Revolution Strategy
cdv
www.cdv-online.com




**DIRECTOR**
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

**SUBDIRECTOR**
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

**JEFE DE REDACCIÓN**
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

**ANALISTAS Y COLABORADORES**
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Bogo, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez, I. Selgas, D. Sanz y A. Sayalero.

**CORRECTORA**
Esther Bartol

**DISEÑO**
Alexandre Foix

**MAQUETACIÓN**
Editorial Aurum, S.L.

**PUBLICIDAD**
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

**EDITA**
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

**EDITORA**
Katharina Stock

**ADMINISTRACIÓN**
Àlex Gascón

**RESPONSABLE DE MARKETING**
María Giménez

**DISTRIBUCIÓN**
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

**IMPRESIÓN**
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain




# Editorial

## SEGUIMOS EN LA BRECHA

La revista ya ha superado el año de vida. En un mercado editorial tan voraz como el nuestro, en el que la mayoría de proyectos sucumben a los pocos meses, supone todo un logro. Por eso queremos daros las gracias por darnos alas. Tanto a ti, lector, como a la industria que ha confiado en nosotros. Por supuesto, esta etapa no ha estado exenta de los inevitables deslices, pero las ventas confirman que habéis respaldado la apuesta de este equipo humano por la rigurosidad y la honestidad, un compromiso que pretende llegar a cada línea de la revista.

El periodismo serio en contenidos y dinámico en cuanto a forma tiene su razón de ser en el sector de los videojuegos. Este negocio mueve mucho dinero y requiere de una prensa especializada ágil y moderna, pero rigurosa y libre de corsés, capaz de decir al pan pan y al vino vino. Nosotros entendemos que ésa debe ser la fórmula.

En este periodo hemos crecido junto a un sector en continua evolución. Hemos visto cómo los nuevos juegos se van adaptando a las tecnologías más actuales, tanto gráficas como sonoras, y cómo la arquitectura abierta de los PC hace posible sacar partido del nuevo hardware. Y todo para lograr que tu experiencia frente al monitor sea cada vez más inmersiva.

Lejos queda ya aquella portada de *Los Sims 2: Universitarios* con que estrenábamos la revista. Desde entonces hemos visto pasar algunos grandes juegos por esta redacción, auténticas obras de arte a las que algún día se les hará justicia. Posiblemente cuando, entre todos, consigamos que los videojuegos sean vistos como el octavo arte. Esperemos que sea más pronto que tarde.

**La Redacción**

# En portada

## MEDAL OF HONOR
### Airborne

Descúbrelo antes que nadie. Es el nuevo capítulo de la saga bélica con más balazos por metro cuadrado. Sí, es un *Medal of Honor,* pero no uno más. Elige el lugar desde el que quieras empezar, salta del avión y aterriza tras las líneas enemigas. **24**



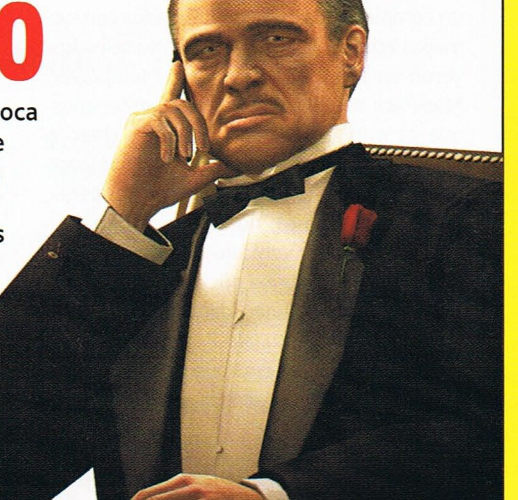
## STAR WARS
### El Imperio en guerra



A pie o con tu flota de naves, lucha codo con codo con Imperiales o Rebeldes por el control de la Galaxia. ¿Que eso ya lo has visto antes? Ni hablar. Prepara tus tropas, la estrategia se juega de lujo con la marcha imperial de fondo. **46**

## EL PADRINO

Al Pacino, qué gran actor, pero qué poca visión de futuro. Nada quiso saber de este notable juego, que acerca como nunca el mejor cine al mundo del videojuego. Libertad de movimientos para que te ganes el respeto de la mafia neoyorquina. Pacino, esta vez te has equivocado. **50**



# CONTENIDOS

ZONA α

D. GÓMEZ

CONTRA LA CORRIENTE

# Pedagogía del videojuego

La industria del videojuego está empezando a reaccionar frente a una serie de críticas que, lejos de apaciguarse, cada día aumentan en número. La representación de la violencia, la imagen de la mujer, y el acceso de los menores a contenidos para adultos fundamentan la mayoría de estas críticas.

Los primeros en reaccionar han sido, lógicamente, Electronic Arts, el gigante de los videojuegos. Por un lado, con la publicación de un CD-ROM destinado a los profesionales de la comunicación que contiene una relación de estudios sobre los efectos psicológicos de los videojuegos, compilados por la psicóloga Anette Rüth. Esta base de datos de estudios, que incluye referencias a trabajos de investigación desde los 80 hasta ahora, pretende introducir una mayor objetividad en el debate y mostrar que no existe un consenso científico sobre los efectos de los videojuegos. La segunda iniciativa consiste en la web www.aprendeyjuegaconea.com, dirigida a padres y docentes, que ofrece información sobre los videojuegos más populares de EA, consejos para padres y un servicio de consulta a cargo de expertos en el ámbito de los juegos y la pedagogía.

Lo cierto es que iniciativas así deberían generalizarse. Por un lado se ayudará a paliar la desinformación de los medios generalistas que, quizá por falta de datos, tienden al sensacionalismo en lugar de a la información rigurosa. Lo más importante: si cada editor contase con un área para educadores y padres con el objetivo de formar a los consumidores, unos y otros quedarían inmunizados frente a campañas más bien perversas. Al menos no podrían escudarse en su desconocimiento del producto.



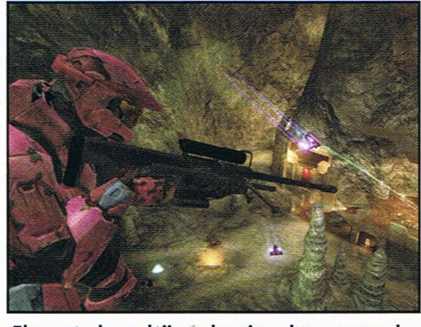


# Anillo espacial

## Halo 2 ACCIÓN

Finalmente, y contra todo pronóstico, *Halo 2* llegará a la pantalla de los PC. Microsoft Game Studios en asociación con Bungie Studios (los padres de la criatura) serán los encargados de realizar la conversión de tan memorable título. Aunque no todo el mundo podrá disfrutar de él: *Halo 2* funcionará exclusivamente bajo Windows Vista, el inminente nuevo sistema operativo de la compañía de Bill Gates. Con este movimiento estratégico Microsoft pretende arrastrar hasta Windows Vista a la enorme masa de seguidores del juego. El caramelo era demasiado apetitoso, ya que la franquicia *Halo* lleva vendidas hasta el momento más de 14,5 millones de unidades en todo el mundo.

Todavía se desconoce la fecha de publicación y los detalles acerca de esta versión para compatibles son escasos. Además de clonar la campaña individual de la homónima versión para consola, *Halo 2* contendrá un completo apartado multijugador con los mapas adicionales que en su día ya se incluyeron en la expansión *Halo 2: Multiplayer Map Pack* así como un editor de escenarios que permitirá al usuario construir, crear y personalizar sus propios niveles y compartirlos con todo el mundo. ¿Modo cooperativo? De momento, no se ha confirmado. ¿Nuevas armas y vehículos? Probablemente no. Desde la página oficial de Bungie los responsables del juego declaran que "a la hora de desarrollar *Halo 2* para XBOX estuvimos meses y meses buscando el equilibrio perfecto entre ambos elementos.



**El apartado multijugador sigue hoy causando furor entre los usuarios de Xbox.**

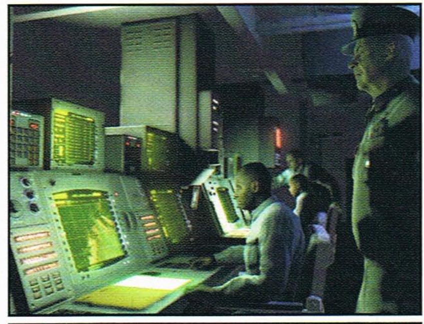
Eso significa que si un arma o un vehículo no funcionaba era inmediatamente suprimido, así que no esperéis que rompamos este equilibrio en la versión para PC".

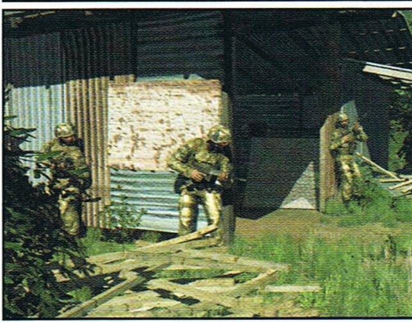
*Halo 2* arrancará inmediatamente donde el primer juego terminó. Tras destruir el anillo de Halo y con ello impedir la desaparición del universo, El Jefe Maestro y un pequeño grupo de marines regresan a la Tierra. Una vez allí, deberán plantar cara a una nueva amenaza: las poderosas fuerzas Covenant.



# Salto generacional

## Crysis ACCIÓN





Crytek aspira a repetir con *Crysis* el éxito alcanzado con *Far Cry*.

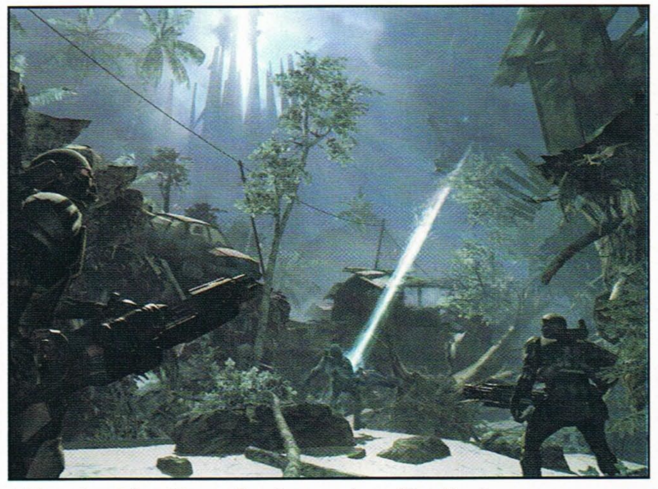
Aunque ya hacía varios meses que se conocía su existencia, no ha sido hasta hace unos días cuando Electronic Arts y Crytek han anunciado el desarrollo de *Crysis*. Se trata de un nuevo e impresionante juego de acción en primera persona que promete superar los logros del inolvidable *Far Cry*. Cevat Yerli, presidente de Crytek, ha declarado que "nuestro punto de mira siempre ha estado en un innovador modo de juego, tecnología punta y en ofrecer al jugador nuevas experiencias. En ese sentido, *Crysis* será una demostración de ese compromiso y ofrecerá a los jugadores de todo el mundo una nueva era en los juegos de acción en primera persona".

*Crysis* aún se encuentra en su fase inicial de desarrollo y apenas han transcendido unos pocos detalles acerca de lo que ofrecerá. Se sabe que Crytek ha contado con los servicios de un escritor profesional que, sirviéndose de las ideas generadas por el equipo de desarrollo, ha modificado el guión del juego para que éste "fluya muy suavemente". En *Crysis* no habrá vídeos destinados a contar la historia. Al igual que en *Half-Life 2*, serán los acontecimientos que ocurran durante el juego los encargados de hacer avanzar la narración. "El objetivo es brindar una historia interactiva que atraiga al jugador desde el primer hasta el último minuto".

Los escenarios de *Crysis* serán mucho mayores que los de *Far Cry* (dos o tres veces en función del nivel que se esté jugando) y la libertad de acción, mucho mayor. La extraordinaria potencia del motor gráfico CryENGINE 2.0 ha permitido a los desarrolladores crear un entorno sin restricciones ni paredes invisibles y con un nivel de interactividad inédito hoy en día. "Por ejemplo, si necesitas parar un convoy enemigo siempre existe la posibilidad de talar un árbol de forma que éste bloquee la carretera y detenga la marcha de los vehículos". *Crysis* estará disponible a principios de 2007.



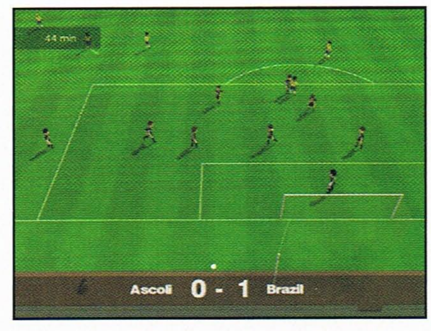
El entorno del juego poseerá un nivel de detalle fotorrealista.



El jugador deberá hacer frente a una invasión alienígena.

# Fútbol de fantasía

## Sensible Soccer DEPORTES




El nuevo *Sensible Soccer* verá la luz este mismo verano.

Uno de los mejores juegos de fútbol de todos los tiempos. Así de simple. A primera vista el *Sensible Soccer* original asustaba: gráficos prehistóricos, futbolistas diminutos y un sistema de control extraño donde la pelota no se quedaba pegada a los pies de los jugadores. No obstante, pasada la negativa impresión inicial, salía a la luz un simulador majestuoso, repleto de posibilidades tácticas y técnicas y que obligaba al usuario a jugar en equipo para triunfar.

Catorce años después de la primera entrega, *Sensible Soccer* regresará con toda la velocidad, diversión y jugabilidad del original, a las que añadirá las animaciones y los partidos a cuatro bandas que permiten los nuevos formatos. "Y además", señala Jon Hare, Consejero de Producción de la presente edición, "añadiremos nuevas opciones que nunca se han visto antes, incluyendo un supermodo para un solo jugador, control de 360° y repeticiones en formato vídeo de esos adorables cabezones."

# EL DESTINO DE LA GALA
# ¿ESTÁS

LAS FLOTAS:
¿Prefieres construir cazas TIE o esperar a poseer una flota de Destructores Estelares?

LOS ELEMENTOS:
¿Esperas fuera la tormenta de hielo o utilizas tu traje de campaña congelado para protegerte de un ataque de la serpiente?

LA ARMADA:
¿Marcas el paso en las bases con los AT-ATs o llamas a los bombarderos del espacio?




¿Repetirás la historia o la cambiarás para siempre? Juega con Star Wars: "EL IMPERIO EN GUERRA" y pon a prueba tu capacidad estratégica en una batalla histórica por el control de la Galaxia. Como el Comando Galáctico definitivo salta a la batalla sin perder tiempo en almacenar recursos. Lidera la Alianza y derrota al Imperio. O elige el lado oscuro y utiliza la Estrella de la Muerte para acabar con la Rebelión. De cualquier manera, todos los soldados, batallones y flotas estarán bajo tu control. Más información en www.empireatwar.com




PC DVD ROM












¿Qué popular actor encarnaba al no menos célebre Vito Corleone?

☐ John Wayne ☐ Vittorio Gassman ☐ Marlon Brando

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

## BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de abril e indicar "Concurso *El Padrino*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de abril y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de mayo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

# Acero y fantasía

## Stronghold Legends ESTRATEGIA



La fantasía llega al ya de por sí interesante universo de *Stronghold*.

Metidos en estos menesteres de la creación de videojuegos desde 1999, el currículo de los desarrolladores de la compañía Firefly Studios puede resumirse en una palabra: *Stronghold*. Dos entregas oficiales y una expansión titulada *Crusader* dan buena fe de la energía y el tiempo que estos anglosajones han invertido en esta saga. Su fórmula, que combina la construcción de fortalezas con la estrategia en tiempo real, regresará en otoño de este mismo año con un tercer y prometedor capítulo subtitulado *Legends*.

"La serie *Stronghold* ha tenido una magnífica aceptación por todo el mundo, con más de dos millones de unidades vendidas. *Stronghold Legends* cogerá todo lo mejor de la serie y, sin renunciar a sus características clásicas, le añadirá nuevos y excitantes elementos", declara Christoph Hartmann, director ejecutivo de 2K Games.

Al igual que las anteriores entregas, *Legends* exigirá construir y conquistar castillos, poblar la tierra con campesinos y defender el territorio de posibles invasores, aunque con unas cuantas novedades de peso, como un apartado visual completamente tridimensional, opciones multijugador ampliadas y un entorno de juego basado en las leyendas épicas de la Edad Media.

A lo largo de 24 misiones divididas en tres originales campañas el usuario podrá adoptar el papel del rey Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda o del Conde Vlad Dracul, o vivir las heroicas aventuras del poderoso Sigfrid de Alemania.



*Legends* incluirá un nuevo modo de juego basado en la conquista.



# Galaxia de juguete

## Lego Star Wars II: The Original Trilogy ACCIÓN

*Lego Star Wars*, el videojuego protagonizado por muñecos de plástico y ambientado en el universo espacial de George Lucas, tendrá secuela, que se llamará *The Original Trilogy*. Como indica el propio título, el juego desarrollado por Traveller's Tales estará ambientado en la trilogía original, o lo que es lo mismo, en los films *La Guerra de las Galaxias: Una nueva esperanza*, *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. Así que a finales de año podremos revivir con los famosos muñecos de plástico momentos tan memorables como las carreras de vainas por los bosques de Endor, el duelo de espadas de luz entre Luke Skywalker y Darth Vader o el ataque a la Estrella de la Muerte.

*The Original Triology* pondrá mucho énfasis en la personalización tanto de muñecos como de vehículos. Además de los 50 personajes predefinidos que incluirá el juego y la posibilidad de importar los de la primera entrega, el usuario podrá ensamblar brazos, cabezas y piernas para dar forma a héroes completamente nuevos. ¿Qué te parecería dirigir a Stormbacca, Chew Vader o Leia Wan Kenobi?



Sobrevolar la Estrella de la Muerte pronto será posible en el mundo de Lego.

ZONA α

# Fichajes de lujo

## Resident Evil 4 ACCIÓN/AVENTURAS

La desaparición paulatina de las exclusivas está permitiendo que gran cantidad de juegos de consola acaben apareciendo en PC. Uno que pronto lo hará es *Resident Evil 4*, una auténtica obra maestra que ha enamorado a crítica y público gracias a su increíble atmósfera y a un apartado técnico que quita el hipo.

La antigua combinación de fondos 2D y personajes 3D ha sido sustituida por un apabullante entorno tridimensional. Y no sólo eso, la perspectiva estática es ahora una cámara completamente manejable que sigue al protagonista allí donde va, aunque el cambio más significativo afecta a una mecánica ahora infinitamente más centrada en la acción que en la aventura.

Otro título de Capcom que 4 también aparecerá este verano es *Devil May Cry 3*, un juego de acción de pura cepa protagonizado por Dante, un cazademonios de armas tomar.



# Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

| JUEGO | GÉNERO | DISPONIBLE |
|---|---|---|
| 1 Spore | Estrategia | Marzo 2007 |
| 2 Company of Heroes | Estrategia | Septiembre |
| 3 Prey | Acción | Mayo |
| 4 The Elder Scrolls IV: Oblivion | Rol | Marzo |
| 5 Crysis | Acción | Principios 2007 |
| 6 Unreal Tournament 2007 | Acción | Finales 2006 |
| 7 Dreamfall | Aventuras | Primavera |
| 8 Enemy Territory: Quake Wars | Acción | Agosto |
| 9 Commandos: Strike Force | Acción | Marzo |
| 10 Rise & Fall: Civilizations at War | Estrategia | Primavera |
| 11 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent | Acción | Marzo |
| 12 Alan Wake | Acción | Por determinar |
| 13 Neverwinter Nights 2 | Rol | Verano |
| 14 Half-Life 2: Episode 1 | Acción | Abril |
| 15 Halo 2 | Acción | Por determinar |

## EN POCAS PALABRAS

### X de galaxia

A mediados de este año llegará de la mano de Ludis Games *Reunion*, la tercera entrega de la saga galáctica *X*. Lo hará en edición de lujo, en formato DVD y cargadito de novedades respecto a *X2*. Por ejemplo, contendrá más de 200 nuevas naves y estaciones espaciales, nueva interfaz gráfica y multitud de armas y nuevas tecnologías.



### ¿Cuento chino?

Tras meses y meses de retraso parece que el desarrollo de *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* empieza a ver la luz al final del túnel. Desde la página oficial del juego se informa de que ha entrado en fase beta. En su desarrollo están colaborando estrechamente GSC Game World y la productora THQ. ¿El objetivo? Tenerlo completado cuanto antes.

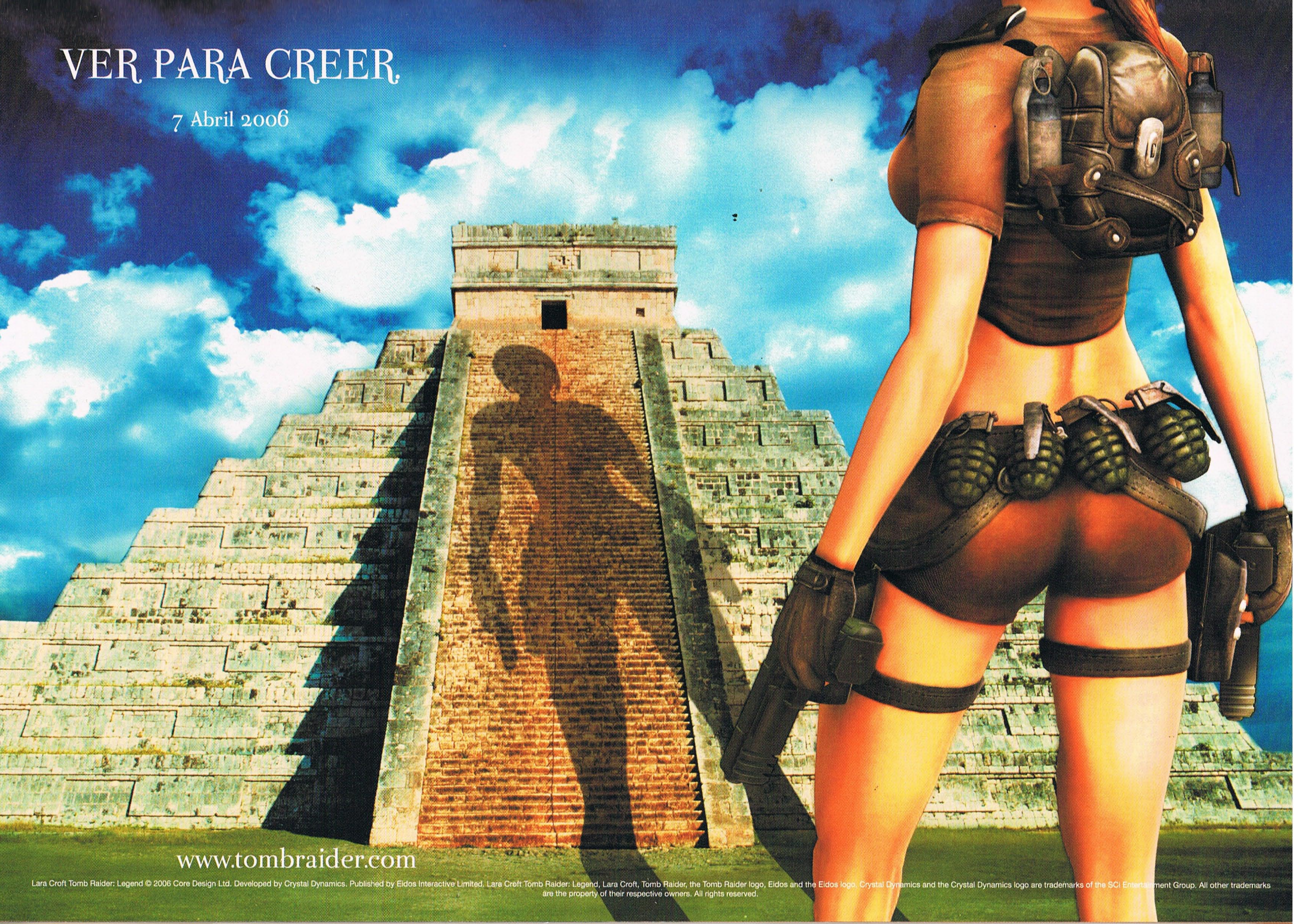
### Caza al terrorista

Llega un nuevo título de acción en primera persona de la mano de Rebellion. Ambientado en un futuro no muy lejano, *Prism: Threat Level Red* situará al usuario al frente de una unidad secreta de lucha antiterrorista. Armados con un modernísimo arsenal y sobrados de tecnología punta, sus integrantes actuarán exclusivamente en Estados Unidos.



### Cuba en imágenes

Habrá secuela de *Boiling Point*. Los desarrolladores de Deep Shadows han realizado un viaje a Cuba con la intención de tomar fotografías que posteriormente utilizarán para ambientar correctamente algunos niveles del futuro juego. Puedes comprobar su talento como fotógrafos en la página oficial de la desarrolladora (www.deep-shadows.com).


VER PARA CREER.
7 Abril 2006
www.tombraider.com
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

ZONA β

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

## Puestos a imitar

Naoki Urasawa, para muchos un desconocido, para otros un maestro de la narrativa. Es un dibujante y escritor de manga, un gurú generacional y el padre de *Monster* y *20th century boys*. Estas dos últimas obras son lo que tanto tiempo lleva queriendo ser el videojuego. Largas y adictivas. Con acción y reflexión. Con violencia y personajes de varias capas. Son el camino que debieron seguir las aventuras gráficas antes de extinguirse por culpa de ese meteorito llamado inmediatez.

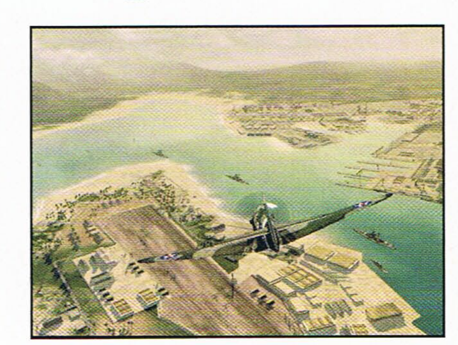
Los diseñadores harían bien en poner encima de sus copisterías neuronales cualquiera de esos dos cómics. Su receta es sencilla. Un héroe frágil pero con capacidad de supervivencia, unos acompañantes carismáticos que a priori parecen estar escritos con brocha gruesa y poco a poco se descubren de tramo fino, y unos enemigos cuya maldad roza la abstracción. Y todos ellos situados en lugares bien reconocibles: casas, hospitales, colegios, etc. Y nada de tiempos futuros: aquí y ahora. A veces, también ayer. Y todos moviéndose en una historia que va alternando presente y oscuro pretérito para mantener al lector pegado al papel. Y sí, hay investigación y tiroteos, hay asesinatos y persecuciones, hay muertes y, a veces, también resurrecciones. Es decir, todos los elementos sobre los que se edifican los videojuegos de hoy en día. Con una diferencia, mientras éstos los zurcen con el hilo del tópico, Urasawa lo hace con el suyo propio. Una fina pero sólida argamasa que apela a los sentimientos, a valores que algunos consideran prohibitivos en el medio digital: la unidad familiar, el peso de la amistad y el valor de la palabra. Porque entretener no está en contradicción con educar, puestos a imitar, que se fijen en Urasawa.



# Aviones compatibles

## Blazing Angels Squadrons of WWII

SIMULACIÓN





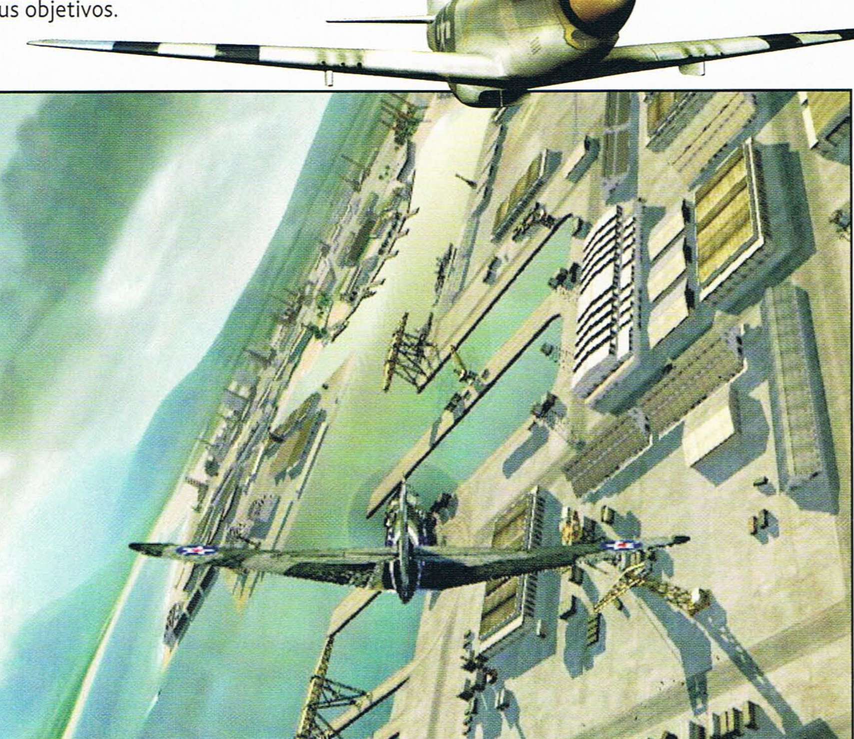
Aunque en un primer momento sólo estaba previsto el lanzamiento para las dos consolas de Microsoft (Xbox y Xbox 360), Ubisoft anunció recientemente que *Blazing Angels: Squadrons of WWII* también llegará a territorio PC, en principio este mismo mes.

Se trata de un simulador de vuelo ambientado en las grandes batallas aéreas que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial en los cielos de países como Inglaterra, Alemania, Francia, Marruecos y Japón. Tomarás parte de eventos históricamente tan importantes como la invasión de las Filipinas, la batalla de Inglaterra, el ataque sorpresa a la base norteamericana de Pearl Harbor, los duros combates del norte de África o la batalla de Midway.

A lo largo de una veintena de misiones podrás ponerte ante los mandos de unos 40 aviones diferentes, todos ellos recreaciones de los modelos utilizados durante el conflicto. Además, no volarás solo. A tu lado estará un escuadrón controlado por la inteligencia artificial. Gracias a un novedoso sistema de control, podrás comunicarte con los pilotos especializados e indicarles sus objetivos.

Independientemente de las 18 campañas con las que contará el juego, podrás surcar los aires virtuales gracias a un modo para varios usuarios que permitirá partidas con hasta 16 usuarios.

Los diseñadores prometen un sistema de iluminación dinámica y aviones con un comportamiento de lo más realista: desperfectos en tiempo real debidos a las balas que provocan fallos en los motores, incendios de consecuencias nefastas, etc.



**Participarás en el ataque sorpresa a la base norteamericana de Pearl Harbor.**

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

# Descárgatelos y cárgatelos sólo con Vodafone live!



# CONCURSO

## El Señor de los Anillos™
## La Batalla por la Tierra Media II™

Para que te empapes de **Tolkien hasta las orejas**, necesitas **la secuela del juego** que más te ha enganchado en años y este **ratón Logitech** exclusivo. Consigue **uno de los cinco lotes** que sorteamos y devuelve la esperanza a **la Tierra Media**.







EA Logitech



¿Cuál de estas facciones no participa en el juego?

☐ Enanos ☐ Inefables ☐ Elfos

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

### BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de abril e indicar "Concurso *La Batalla por la Tierra Media II*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de abril y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de mayo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

# Olor a gasolina

## Fuel CARRERAS

Pisar a fondo el acelerador de un todoterreno, manejar un vehículo ATV o pilotar lanchas motoras. Todo esto será posible gracias a *Fuel*. El juego de Firetoad Software contará con tres modos completamente diferentes, uno para cada vehículo. Podrás elegir entre 10 personajes y recorrer toda clase de escenarios, desde las islas caribeñas hasta las cumbres heladas del norte del planeta, zonas agrestes en las que esquivar baches o surcar las olas del océano. Concebido como un juego de conducción arcade, deberás ir adquiriendo una serie de puntos mediante piruetas para así aumentar la velocidad de tu vehículo. El juego contará con más de 70 carreras para un solo jugador y cerca de 35 vehículos diferentes.



***Fuel* contará con tres modos distintos, uno para cada vehículo.**

# Gana el PC

## Championship Manager 05-06

DEPORTES




Eidos confirmaba recientemente que la versión del nuevo *Championship Manager 2006* llegará antes a PC que a PlayStation 2 y PSP. Sus creadores se han puesto las pilas y aseguran que los datos de todos los futbolistas presentes en el juego han sido revisados completamente. Tanto es así, que *Championship Manager 2006* será el único juego del mercado para PC que contenga los fichajes del mercado de invierno.

Otra de sus grandes novedades será el nuevo motor de partidos en 3D Gameplan, que te permitirá ver el encuentro de una forma similar a las retransmisiones televisadas. Además, los métodos de entrenamiento y mantenimiento físico han sido supervisados por Mervyn Day, entrenador de la primera plantilla del Charlton Athletic.

ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

## Colonos en la red

El éxito de Xbox Live, que superó el millón de usuarios, ha dejado muy claro que la Red para las consolas de nueva generación no es sólo un añadido más para sus videojuegos. Dice Peter Moore, vicepresidente de marketing y publicación mundial de Xbox, que el servicio de juego online está demostrando ser muy popular en la nueva consola Xbox 360. No en vano más de la mitad de los propietarios de la máquina de Microsoft son usuarios del servicio, frente al 10% de la Xbox original. Por si fuera poco, los usuarios de la nueva consola juegan unas 60 horas a la semana, frente a las 10 horas que jugaban los de Xbox. Por su parte, la cantidad media de sesiones de juego es de 25 por semana, frente a las 6 sesiones por semana de los usuarios de Xbox. Además, el servicio va más allá del juego por el juego. Afirma Moore que un 60% de los usuarios de Xbox Live ya han comprado cosas en el Xbox Marketplace, y que el 40% ya se han bajado juegos en Xbox Live Arcade. Todas ellas son pruebas irrefutables de que Internet puede ser todo lo intangible que se quiera, pero sus beneficios se palpan con las manos.

Por supuesto, Sony no se quiere quedar atrás. A la espera de datos oficiales, los rumores comienzan a apuntar hacia una posible competencia de PS3 en igualdad de condiciones. Al parecer, tal y como informaba la revista impresa *PSM*, varios desarrolladores americanos ya tienen en su manos hardware definitivo para probar sus juegos y se están reuniendo con personal de Sony. Según una fuente anónima citada por la revista: "Han declarado, y cito, un asalto total sobre Xbox Live".

Señoras y señores, la colonización lúdica de la Red por parte de las nuevas consolas ha comenzado.



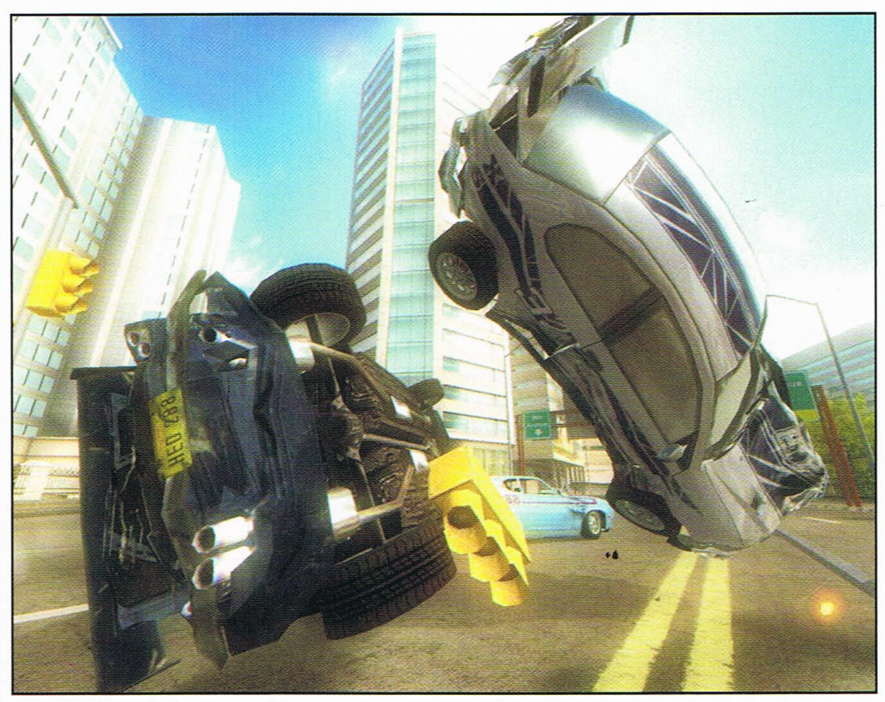
# El quebrantacoches

## FlatOut 2 — CARRERAS

Los diseñadores de Empire Interactive han hecho públicos nuevos detalles de *FlatOut 2*. Al parecer, el juego contará con muchos más vehículos que el anterior capítulo. El doble, concretamente. De este modo, podrás elegir entre más de 34 máquinas, cada una de ellas sensible a los golpes.

En cuanto a los circuitos, podrás quemar rueda en tan cristalinos escenarios como Big City, LA Storm Drains, Rocky Mountain Forest, Corn Fields o Desert. En total, estarán disponibles más de 60 pistas, todas ellas repletas de elementos totalmente destruibles. Aseguran los diseñadores que podrás destrozar más de 5.000 objetos a la vez que compites contra una inteligencia artificial de comportamiento lógico.

El modo para varios jugadores se divide en dos: pantalla partida en la que competir contra cuatro usuarios y modo online que acogerá partidas en las que participarán un máximo de ocho jugadores.




**Podrás elegir entre más de 34 vehículos, todos ellos sensibles a los golpes.**

# Tambores lejanos

## Lost Paradise — AVENTURAS




**Se trata de una nueva aventura gráfica ambientada en el continente africano.**

Ya se conocen nuevos detalles e imágenes de *Lost Paradise*, un proyecto en manos del estudio White Birds Productions y el diseñador Benoît Sokal, responsable de la saga *Syberia*. Se trata de una nueva y preciosista aventura gráfica ambientada en la falda del Kilimanjaro.

Su trama mezclará violencia y magia en un discurso de claro tono ecologista, ya que se abordará la explotación despiadada de los recursos naturales y las conspiraciones internacionales. Como *Syberia*, el papel protagonista está reservado a una mujer: Rodon, una joven procedente de Mauritania.

# Best seller

## El código Da Vinci ACCIÓN

Los desarrolladores de *El código Da Vinci*, The Collective, han hecho públicas una serie de imágenes que dejan muy claro por dónde van a ir los tiros: recreación detallada de ambientes añejos y una más que fiel adaptación al píxel de la obra literaria que más ha dado que hablar en los últimos tiempos.

Charles Cecil, creador del aclamado *Broken Sword*, colabora con el equipo de The Collective en calidad de asesor. El propósito del fichaje será aportar ideas al diseño del juego a pesar de que este proyecto se acerca más a la acción que a la aventura.

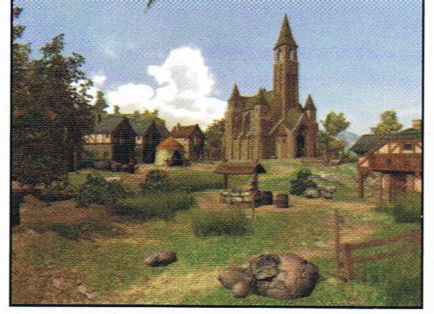
Para los pocos que se han resistido al libro, el hilo argumental de *El código Da Vinci* girará en torno a sociedades religiosas secretas, hechos ocultos del pasado y una venganza calculada, incluyendo grandes dosis de suspense y acción. El juego llegará en mayo.



**Las imágenes dejan muy claro por dónde van a ir los tiros.**

# Música, maestro

## The Guild 2 ESTRATEGIA



Siguiendo los pasos de otras muchas compañías, los miembros de 4HEAD Studios están creando una banda sonora de lujo para su juego, *The Guild 2*. Este simulador social recreará con todo lujo de detalles la rutina y el día a día de una sociedad medieval (podrás ser comerciante, guerrero, monje, etc.) y mezclará tanto el rol como la estrategia. Los diseñadores han contratado al director alemán Bernd Ruf que, junto a la filarmónica de Thüringen, pondrá música al juego.



ZONA β

# En la ciudad

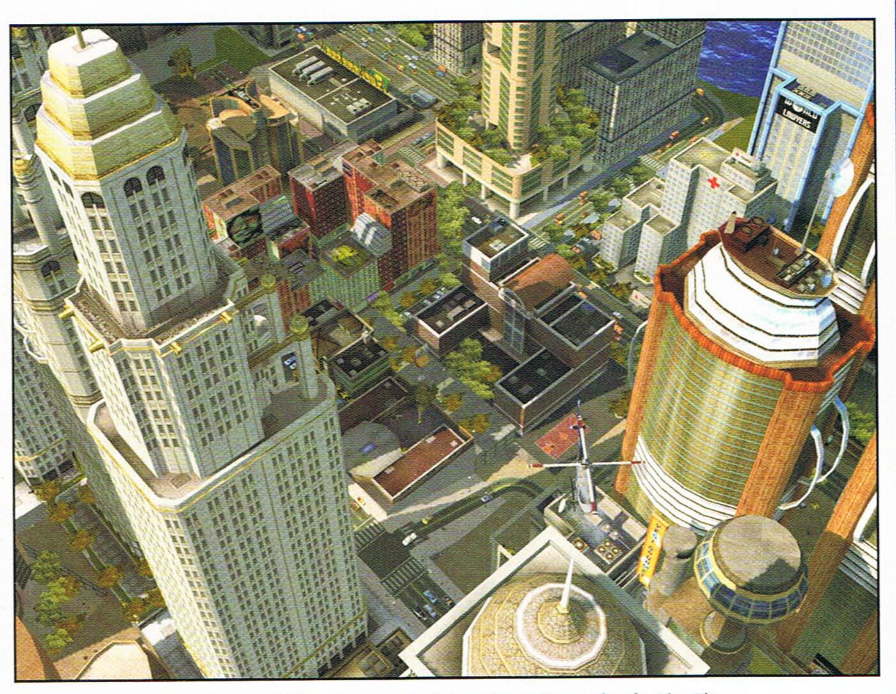
## City Life ESTRATEGIA

No todo iba a ser *SimCity*. Los aficionados a los simuladores de construcción están de enhorabuena. En unas semanas llegará *City Life*, un simulador de construcción y gestión de ciudades modernas donde los jugadores podrán gobernar a millones de ciudadanos y cuidar cada decisión pues éstas influirán sobre sus vidas diarias.

Dicen sus creadores que será el mejor juego de gestión urbana desde la saga de Maxis. "*City Life* te reta cuestionándote sobre la estructura y funcionamiento de la ciudad perfecta para llevarlo a la práctica", declaran los diseñadores de Montecristo. Gracias al motor 3D, el jugador podrá sobrevolar la ciudad, pasar entre los rascacielos o ver el reflejo en el agua de las nuevas construcciones. Pero no sólo existe esta vista cenital en el juego. Una de las novedades más importantes respecto a anteriores simuladores es la posibilidad de rotar la cámara en todas direcciones y hacer *zoom* hasta disfrutar de una vista en primera persona.



**El juego contará con un potente motor 3D para tenerlo todo bajo control.**



**Dicen sus creadores que será el mejor juego de gestión urbana desde *SimCity*.**

## Ganadores de concursos

QUAKE 4: José Antonio Rodríguez Moreno, Puente del Río Adra (Almería) • Luís Carrascal García, Madrid • Carles Vidal García, Lleida • Carlos Errondosoro Beltrán, Rentería (Guipuzcoa) • Daniel Trenco Arufe, Rois (A Coruña) Francisco Hernández Rojas, Los Barrios (Cádiz) • Sergio Moreiro Collado, Albacete • Carlos Gómez Tebar, Toledo Sonia García Ordás, Villibañe (León) • José Luís Álvaro Sierra, Leganés (Madrid) • José Roldán Palma, Sant Joan de Villatorrada (Barcelona) • José Antonio Herrán Martín, Palencia • Alicia Coronel Villena, Tabernes Blanques (Valencia) • Víctor Almaraz Sánchez, Salamanca • Pedro De La Parte Pereda, Santander (Cantabria) • Francisco Godoy Sánchez, Málaga • Manuel Gómez Vázquez, Badajoz • Fidel De La Flor Díaz, Ciudad Real • Antonio Camero Ramírez, Barcelona • Ruth María Montero Pardo, Valladolid

LAS CRÓNICAS DE NARNIA: José R. Gallego Tocora, Tomares (Sevilla) • Eneko Alicante Montoya, Bilbao • Laura Guadalupe Cortés Rojas, Madrid • Manuel Lachica Castilla, La Zubia (Granada) • Jordi Joan Peris Gancedo, Barcelona • Mayte Flores González, Stgo. De La Ribera (Murcia) • Alejandro Andrés Camaño, Madrid • José Carlos Martin Rodríguez, Zamora • Cristian Callau Colás, Deltebre (Tarragona) • Rosa Mª Caballero Rodríguez, Rute (Córdoba) Carlos Campos García, Serradilla (Cáceres) • Alejandro Díaz Pérez, Berriozar (Navarra) • Miguel Ángel Elvira Pérez, Ayamonte (Huelva) • José Antonio Pérez Lobera, Zaragoza • Sebastián Requena Agea, Las Vegas (Asturias)

## EN POCAS PALABRAS

### La guerra tiene cara

La intención es clara: recrear las batallas virtuales basadas en la Segunda Guerra Mundial más masivas, caóticas y realistas. *Faces of War*, juego de estrategia en tres dimensiones, te permitirá participar en encontronazos bélicos, sí, pero sólo manejando una pequeña escuadrilla de hombres. El motor gráfico, que gestiona escenarios en los que todo se puede destruir (edificios, vehículos, unidades, etc.), mostrará toda la crudeza de la guerra.



### Visita obligada

El sicario alopécico más famoso de todos los tiempos mira el reloj y le faltan minutos. Porque ya queda menos para que el agente 47 vuelve a nuestro PC. Y nos servirá su especialidad: muerte y sigilo. Esta vez, IO Interactive ha dotado al nuevo capítulo, *Blood Money*, de un montón de nuevas características. Estrena sistema de control y de cámara, presenta armas modificables y movimientos inéditos y, cómo no, tendrá una banda sonora de primera.

### *Half-Life* a mansalva

Ha cambiado de nombre. La expansión de *Half-Life 2* ya no se llama *Aftermath* sino *Episode 1*. Y como afirma Robin Walker, ingeniero y diseñador de Valve, será el primer capítulo de una serie en la que ya se está trabajando. Al parecer, podremos ver el *Episode 2* antes de lo que esperamos. Con una duración cercana a las cinco horas, *Episode 1* recuperará la trama tras el misterioso final de *Half-Life 2*.

### De carne y hueso

Ha sido seleccionada entre miles de aspirantes, pero sólo ella, Karima Adebibe, será la encargada de representar a la heroína virtual más famosa. "Ésta es una oportunidad increíble para mí e intentaré aprovecharla con todas mis fuerzas" afirma Karima, británica de 20 años de edad. La joven sigue los pasos de las anteriores modelos que dieron vida a Lara Croft. Atributos no le faltan.

ZONA Ω

D. NAVARRO
PC CONFIDENTIAL

# Salto de longitud

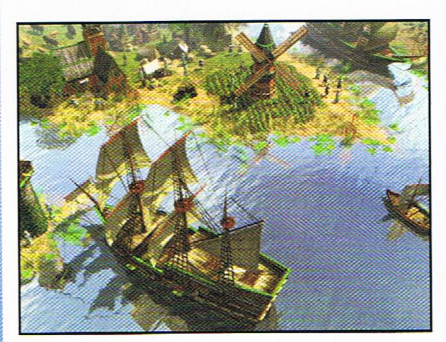
Cualquier industria se rige por los mismos parámetros que el salto de longitud. Hay que correr, obligatoriamente, pero el resultado final depende del salto. En la alta competición no ganará el atleta que más corra, sino el que dé todo de sí a la hora de lanzarse al foso. Antes habrá que entrenar y se podrá hacer con mayor o menor intensidad, más o menos medios, con tiempo o sin él. Luego puede ocurrir que de tanto que se quiera correr para disimular un salto previsiblemente escaso, se pise la línea. También pasa a menudo que el atleta se confía y salta mucho antes de acercarse al borrón en la pista. En ocasiones ese mismo atleta, seguro y muy confiado, llegará al salto muy corto de entrenamiento o, simplemente, se olvidará de correr.

Sí, el lanzamiento de un videojuego se parece en muchos factores al resultado de un salto de longitud. El entrenamiento equivale a la fase de desarrollo. Hay juegos que se malogran en virtud de un tiempo de trabajo escaso o por falta de medios. A veces es la propia compañía quien los sabotea, suministrándoles fármacos que los aletargan, para competir en otra liga o, simplemente, para no competir.

La pista y el campeonato también determinan el éxito del salto. No todos los juegos saltan sobre los mismos fosos. Mientras algunos regalan centímetros extra, otros tienen la dichosa costumbre de quedarse sin arena. Hablamos ahora de los medios de comunicación. Para este año 2006 hemos depositado nuestra confianza en multitud de títulos que se están entrenando con los mejores y parecen dispuestos a salirse del foso. Ojo, porque los grandes atletas también decepcionan.

## Limpieza de personal

Electronic Arts, la mayor productora de videojuegos del mundo, ha confirmado el despido de 300 empleados pertenecientes a los estudios EA Redwood Shore, EA Canadá y EA Tiburón, lo que supone un 5% de una platilla de desarrollo formada por unos 7.000 empleados. Al parecer, la compañía estadounidense se encuentra en plena época de optimización de recursos centrándose en sus "principales prioridades", ya sea personal, tecnología o dinero.



***Age of Empires III*, un éxito de ventas en España y en todo el mundo.**

## Juego millonario

*Age of Empires III* ya ha superado el millón de copias vendidas desde su lanzamiento en todo el mundo. Aquí en España las cosas no le han ido nada mal y ha ocupado los primeros puestos de la clasificación de los juegos más vendidos de PC durante los últimos meses, y ya se han vendido más de 50.000 copias. Corren buenos tiempos para esta célebre saga de estrategia en tiempo real.

## Activision en la Red

La multinacional norteamericana Activision ya dispone de página web en castellano (www.activision.es). De interfaz atractiva y con una navegación ágil y sencilla, el sitio ofrece información de los últimos juegos de la compañía, entre los que se incluyen *Call of Duty 2*, *Quake 4* o *GUN*, así como noticias y datos corporativos. Además, la web facilita la descarga de demos, vídeos y expansiones de los diferentes juegos editados. En constante evolución, a lo largo de los próximos meses el sitio irá incrementando sus posibilidades con nuevas opciones e información adicional en castellano.




# Los más vendidos

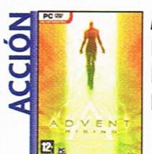
| ESPAÑA | ESTADOS UNIDOS | REINO UNIDO |
|---|---|---|
| 1 Los Sims 2 | 1 World of Warcraft | 1 Football Manager 2006 |
| 2 Codename: Panzers Phase Two | 2 Los Sims 2 | 2 Age of Empires III |
| 3 PC Fútbol 2006 | 3 Civilization IV | 3 Los Sims 2 |
| 4 Los Sims 2: Noctámbulos | 4 Age of Empires III | 4 Call of Duty 2 |
| 5 Age of Empires III | 5 Call of Duty 2 | 5 Los Sims 2: Noctámbulos |
| 6 Imperivm III | 6 Zoo Tycoon 2 | 6 Civilization IV |
| 7 Los Sims 2: Universitarios | 7 Battlefield 2 | 7 The Movies |
| 8 Los Sims: Edicion Deluxe | 8 Los Sims 2: Noctámbulos | 8 World of Warcraft |
| 9 Need for Speed: Most Wanted | 9 Battlefield 2: Special Forces | 9 Battlefield 2 |
| 10 XIII | 10 F.E.A.R. | 10 F.E.A.R. |

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de febrero.

# Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías este mes de febrero. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

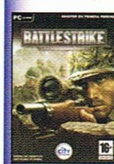
## ACCIÓN



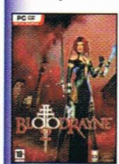
**ADVENT RISING**
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6
www.adventtrilogy.com



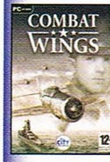
**BATTLEFIELD 2: EURO FORCE**
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,99 €
Puntuación: N/D
es.ea.com/products.view.asp?id=8060



**BATTLESTRIKE: THE SIEGE**
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 5
www.city-interactive.com/index.php?page=siege



**BLOODRAYNE 2**
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5,5
www.bloodrayne2.com



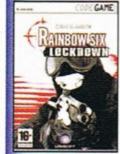
**COMBAT WINGS**
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 7
www.city-interactive.com/index.php?page=CombatWings



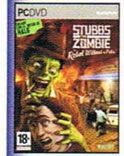
**DAY OF DEFEAT SOURCE**
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.dayofdefeat.com



**JET STORM: MODERN DOGFIGHTS**
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 6
www.city-interactive.com/index.php?page=JETSTORM



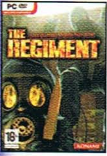
**RAINBOW SIX: LOCKDOWN**
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown



**STUBBS THE ZOMBIE**
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6
www.stubbsthezombie.com

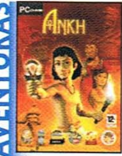


**TERRORIST TAKEDOWN: CONFLICT IN MOGADISHU**
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 3
www.city-interactive.com/index.php?page=Mogadishu

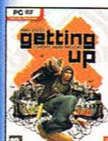


**THE REGIMENT**
Editor: Konami
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7
www.konami-regiment.com

## AVENTURAS



**ANKH**
Editor: Take Two
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.ankh-game.com



**MARC ECKO'S GETTING UP**
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6
www.atari.com/gettingup

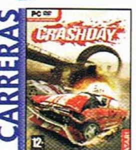


**ONIMUSHA 3**
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.capcom-europe.com/home.aspx



**PSYCHONAUTS**
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8
www.psychonauts.com

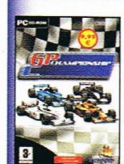
## CARRERAS



**CRASHDAY**
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8
www.atari.com/crashday



**FORD STREET RACING**
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 5,5
www.fordstreetracing.com



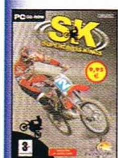
**GP2 CHAMPIONSHIP**
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D



**JACKED**
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.jacked-game.com



**MX VS. ATV UNLEASHED**
Editor: THQ
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
mxvsatv.com



**SK: SUPERCROSS KINGS**
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D



**TOCA RACE DRIVER 3**
Editor: Codemasters
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
es.codemasters.com/tocaracedriver3

## DEPORTES



**VIRTUAL SKIPPER 4**
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7,5
www.virtualskipper-game.com

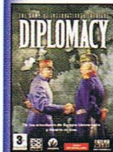


**WINTER CHALLENGE**
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.winter-challenge.com

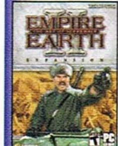
## ESTRATEGIA



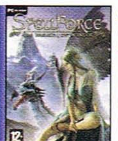
**AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS + 1944: BATTLE OF THE BULGE**
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7
www.desertratsgame.com



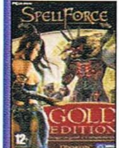
**DIPLOMACY**
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: 5
www.diplomacy-pcgame.com



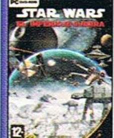
**EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY**
Editor: Vivendi Universal
Precio: 29,99 €
Puntuación: 8
www.empireearth2.com



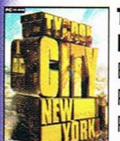
**SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER**
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 14,99 €
Puntuación: 7,5
spellforce.jowood.com



**SPELLFORCE GOLD EDITION**
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: 8
spellforce.jowood.com

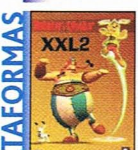


**STAR WARS: EL IMPERIO EN GUERRA**
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.lucasarts.com/games/swempireatwar



**TYCOON CITY: NEW YORK**
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7,5
www.atari.com/tycooncity

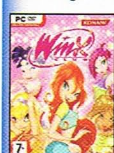
## PLATAFORMAS



**ASTERIX & OBELIX XXL 2**
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.etranges-libellules.fr/uk/index.php



**LOS TRES MOSQUETEROS**
Editor: Proein
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.legendo.com/musketeers



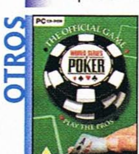
**WINX CLUB**
Editor: Konami
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
es.gs.konami-europe.com

## SIMULACIÓN



**777 PROFESSIONAL**
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.phoenix-simulation.co.uk

## OTROS



**WORLD SERIES OF POKER**
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.activisionvalue.com/titles/WSOP



# MEDAL OF HONOR *Airborne*

## Como caído del cielo

**Tras** algunos **síntomas de agotamiento** en la saga, sus responsables eran conscientes de la necesidad de dar **un gran salto**. Y así lo han hecho. Del Pacífico a la Europa dominada por los nazis y **en paracaídas**. *Airborne* promete **acción** intensa con ciertas dosis de **infiltración y más libertad** que nunca.

POR M. GONZÁLEZ

*Medal of Honor* empezaba a perder el favor de su público. *Pacific Assault* repetía los mismos patrones que el original. Además, las últimas entregas para consolas no destacaron por su brillantez. Por eso soplaban vientos de cambio con cada vez más insistencia. Los primeros detalles de *Medal of Honor: Airborne* que te anticipábamos hace un mes apuntaban al optimismo. Antes de lanzar las campanas al vuelo, tuvimos la ocasión de conocer en rigurosa primicia los entresijos de este título. Patrick Gilmore, productor ejecutivo de *Medal of Honor: Airborne*, hizo los honores y nos presentó a su criatura.

### LAS CARTAS SOBRE LA MESA

En el juego dirigirás los pasos de Boyd Travers, miembro de la 82 aerotransportada, así que las misiones recrearán acciones pro-



tagonizadas por esta división. De momento sólo podemos confirmar que el equipo de desarrollo trabaja actualmente en las operaciones Husky y Varsity. Suponemos que la Operación Husky abrirá la campaña, ya que fue la primera vez que esta división entró en combate tras lanzarse en paracaídas. Corría julio de 1943 y el objetivo era tomar Sicilia. Por su parte, la Operación Varsity, que tuvo lugar en marzo de 1945, ha sido la mayor operación aerotransportada de la historia y supuso el principio del fin del Tercer Reich. Para hacernos una idea de la amplitud de las misiones, Gilmore afirma que "una misión del juego equivaldrá a lo que sería una campaña en otros".

Una de nuestras grandes inquietudes era saber en qué se diferenciará *Airborne* del resto de entregas de la saga, qué aportará. Gilmore nos dio en toda la frente con la respuesta: "Puedes iniciar la misión en cualquier lugar del mapa, algo que nunca se había hecho hasta ahora. Hemos huido del diseño lineal, sobre raíles, en busca de algo mucho más dinámico". Como consecuencia, queda garantizado cierto grado de rejugabilidad.

La idea es que te metas en la piel de tu hombre desde el informe previo a la misión y recrear todo lo que rodea al salto. Una vez en el avión, podrás orientarte y elegir cuál es el mejor destino para aterrizar, aunque tu margen de maniobra estará limitado por "el punto en el que decidas saltar y la altitud a la que te encuentres".

Una vez con los pies en el suelo, tuya será la responsabilidad de elegir el mejor itinerario hacia el objetivo. "Las misiones se desarrollarán en un espacio no lineal", asegura Gilmore, aunque tampoco debes esperar un mundo totalmente abierto. A priori, la gran apuesta será la libertad en detrimento de los caminos prediseñados y los scripts esperando a que el jugador pase ante ellos.

La idea es que puedas completar la misión como quieras. De ti dependerá si al caer buscas un punto elevado desde el que ejercer de francotirador, si te refugias en un edificio o si te encaminas de frente al objetivo. Además, una vez en el terreno y según lo que hagas, irás descubriendo nuevos detalles que provocarán la aparición de objetivos secundarios.

## Cuerpo a tierra

*Medal of Honor: Airborne* promete acción intensa, con misiones en las que descenderás en medio del mismísimo día del juicio y no tendrás que preocuparte del ruido que hacen tus botas precisamente. De todas formas, Patrick Gilmore explica que "el ritmo

## Poder de decisión

En *Medal of Honor: Airborne* primará la libertad de acción como nunca antes se había visto en la saga, desde el armamento hasta el punto de inicio, la elección es tuya.

### Armamento

Olvídate de las armas predeterminadas y de aparecer por arte de magia en tu destino. Lo primero es lo primero y será decidir en tu base qué juguetes van a acompañarte en tu misión. Además, tu habilidad con un arma te permitirá acceder a mejoras.



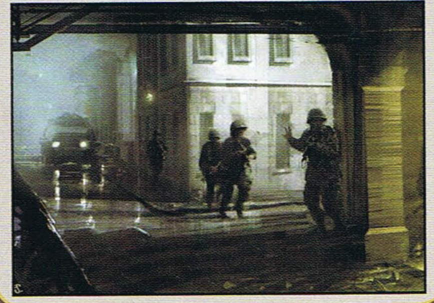
### Destino

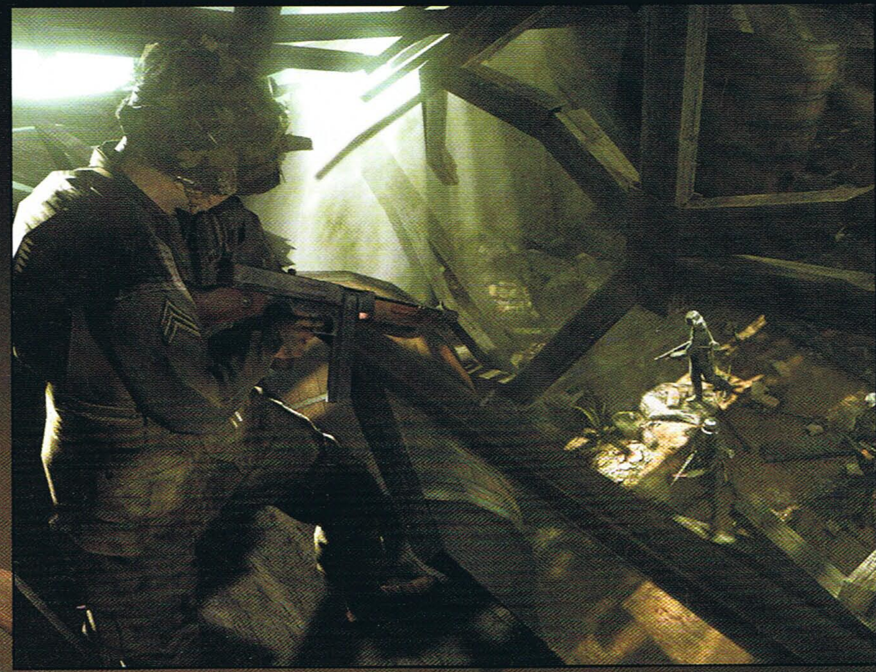


Tú eliges cuándo saltas y, una vez en el aire, hacia dónde te gustaría dar con tus huesos. Cualquier lugar del mapa es una digna pista de aterrizaje, aunque caer directamente sobre el objetivo de la misión y recibir así una calurosa bienvenida no parece la mejor opción.

### Táctica

Una vez en tierra, no esperes ninguna avenida predispuesta y llena de scripts para marcarte el camino. Planifica cómo y desde dónde asaltar al enemigo. ¿Enfrentamiento directo granada en mano o tiro al pato desde un tejado cercano? Las opciones que se te presentan son variadas.





**En la mayoría de ocasiones el enemigo te superará en número.**

de la acción no será constante y se incluirá algo de sigilo, pero sin alejarse nunca de su verdadera naturaleza como juego de acción". También queda confirmada la presencia de vehículos, aunque desconocemos su nivel de protagonismo.

**A priori, la gran apuesta será la libertad en detrimento de los caminos prediseñados y los scripts**

En cuanto al armamento, tendrás cierto margen a la hora de elegirlo y podrás utilizar también las armas que encuentres en el campo de batalla. Como explica Gilmore, en este terreno aparece otra de las grandes novedades de *Airborne*: "Hemos diseñado un nuevo sistema de mejora de las armas basado en auténticas modificaciones realizadas por los paracaidistas durante la guerra". Como parte de este sistema, durante el juego ganarás puntos en función de tu habilidad con un arma; cuantos más puntos ganes, más mejoras estarán accesibles para ella.

¿Y que hay del sistema de vida? ¿Se pasarán al lado oscuro de la regeneración constante de *Halo*, como su competidor más directo, ese que empieza por "Call" y acaba por "Duty"? Aquí Gilmore nos escondió en parte sus cartas al tiempo que lanzaba un envenenado dardo sobre su adversario. Habló de un misterioso "sistema híbrido que no permitirá al jugador recuperar la vida al completo simplemente agachándose detrás de una caja durante unos segundos", pero no pudimos sonsacarle más al respecto.

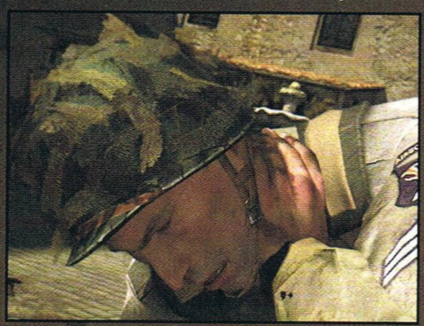
### Hablemos de seso

Siempre pasa. Toda entrevista con desarrolladores incorpora un tono de verdad amplificada por el optimismo hasta que llega la pregunta donde directamente nos colocan la moto, con la cadena puesta y sin gasolina. ¿Qué hay de la inteligencia artificial, Patrick? Y Patrick nos adornó un fabuloso relato sobre el motor Affordance, una bestia capaz de proporcionar a los personajes no jugadores conocimientos tácticos: cómo coordinar diferentes unidades en las labores de fuego de supresión y avance, casi nada... En cualquier caso, se incluirá un sistema para que puedas coordinarte hasta cierto punto con el resto de tu escuadrón.




Participarás en saltos aéreos tan espectaculares como éste.


Con un poco de suerte caerás junto a esa parada de autobús.


Las expresiones faciales serán uno de los atractivos del título.

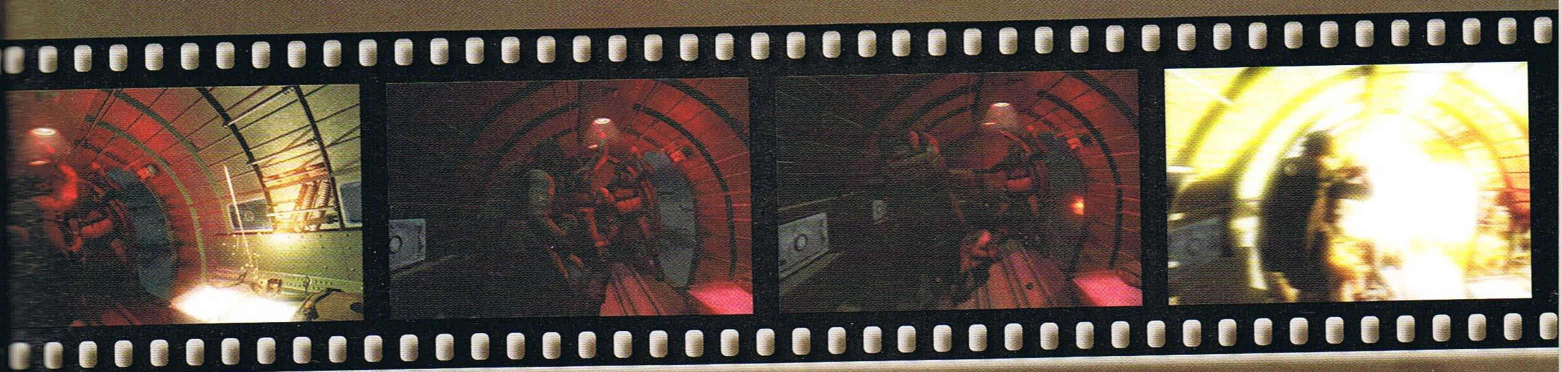
A la hora de sonsacar datos sobre el apartado multijugador, no estuvimos a la altura. La magia del momento hizo que en lugar de Gilmore se nos apareciera un gallego con todas las de la ley. Haberlo, lo habrá, y más de una modalidad, pero escurrió el bulto y no dijo nada más. Luego regresó Patrick a su forma habitual y nos confirmó que los gráficos seguirán el camino de la multiplataforma. Al menos el modelo será el de Xbox 360, lo que augura, esperemos, un gratificante apartado tanto en polígonos como en texturas. Al menos las prematuras capturas no pueden mentir demasiado.

Sonó el gong, la entrevista había finalizado y, la verdad, pese al agridulce final, nos fuimos con la sensación de que esta vez Electronic Arts iba a sorprendernos. La acción subjetiva ambientada en la Segunda Guerra Mundial necesita a gritos un golpe de timón. Y eso nos anima a recibir *Medal of Honor: Airborne* con los brazos abiertos. Si no hay retrasos, será a finales de año.

## Compañeros de armas

Los paracaidistas eran los primeros en entrar en combate. Lanzados tras las líneas enemigas, contaban con el único apoyo de sus camaradas de escuadra. En *Medal of Honor: Airborne* no estarás solo, sino que otros paracaidistas te acompañarán para echarte una mano. Podrás interactuar con ellos aunque de forma limitada, pues no estás ante un juego de escuadras. Uno de los puntos fuertes de esa interacción será reflejado en las expresiones faciales de los soldados. No será necesario que abran lo boca para comprender que se han metido en un brete y necesitan tu ayuda o que han sido heridos. El trabajo al respecto es de lo mejor que hemos visto hasta ahora en un videojuego. Las imágenes así lo demuestran. Según las propias palabras de Gilmore, "queremos crear los humanos más reales vistos hasta la fecha".







**GÉNERO:** Acción • **DESARROLLADOR:** Pyro Studios • **EDITOR:** Proein • **DISPONIBLE:** Marzo

# COMMANDOS Strike Force

Ya lo dijo el bueno de Heráclito hace unos siglos: **la vida es movimiento** y evolución. **Darwin lo corroboró** y las mejores sagas de videojuegos han sabido tomar nota. Tras tres entregas de *Commandos,* Pyro Studios lo deja bien claro: **el riesgo es necesario** y su gran saga da **el salto a la acción**.

POR M. GONZÁLEZ

Entrevistamos a José Manuel García Franco, jefe de proyecto de *Commandos Strike Force*, y se mostró determinante: "Creemos que la saga *Commandos* está completa y que las tres entregas cierran un círculo". Para Pyro Studios ha llegado la hora de evolucionar hacia las tres dimensiones y rediseñar la jugabilidad de su título más emblemático. No ha sido tarea fácil. Según García, han tenido que "desarrollar un diseño complejo que aunara el elemento táctico, estratégico, la acción en primera persona, varios personajes, distintas habilidades... y todo ello tenía que ser fácil e intuitivo para el jugador". Y es que *Strike Force* no se ha conformado con vivir del nombre y derivar hacia un juego de acción subjetiva más sobre la Segunda Guerra Mundial. Lo complicado era trasladar la filosofía *Commandos* al nuevo proyecto.

## TRES SOLDADOS Y UN DESTINO

Para empezar, y como seña de identidad de la saga, no controlarás a uno sino a tres personajes. Con sólo pulsar una tecla podrás intercambiar entre la visión de cualquiera de ellos y encargarte de dirigir sus acciones. Cada uno posee sus propias

Lanzar granadas al enemigo es una bonita forma de atraer a los malos.


Con el espía vestido de soldado raso más vale no llamar la atención.

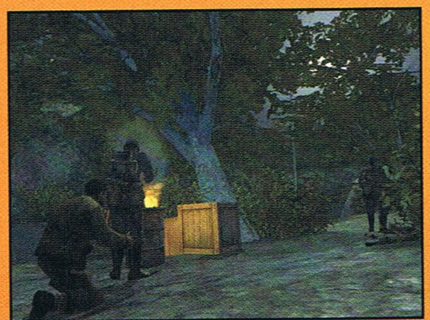

La cuerda de piano será perfecta para curar el hipo. Un remedio infalible.

habilidades y encarna un modo de juego completamente distinto.

El más simple de los tres e hijo de cualquier juego de acción del mercado será el boina verde, un tipo al que no le gustan las complicaciones y que resolverá cualquier situación, por peliaguda que sea, a golpe de metralleta o granada. El sigilo no será precisamente su fuerte. Cuando necesites asaltar una posición o defender un enclave será el hombre a elegir.

El segundo de los soldados que estará a tu servicio es el francotirador. Su habilidad principal no es muy difícil de descubrir: armado con el rifle, y oculto en algún puesto seguro, podrá hacer frente a todo un batallón de alemanes siempre que haya la suficiente tierra de por medio. Cuando explores el terreno con la mirilla y te dispongas a disparar, no te precipites, ya que podrás activar por unos valiosos segundos el modo de aguantar la respiración. Durante esos instantes el tiempo se ralentizará a tu alrededor y podrás apuntar con el pulso firme a tu enemigo. También se defenderá en las distancias cortas, armado con su inseparable cuchillo. Sólo necesitarás acercarte por detrás al Fritz de turno para rematar la jugada en completo silencio. Y si no tienes la oportunidad de arrastrarte

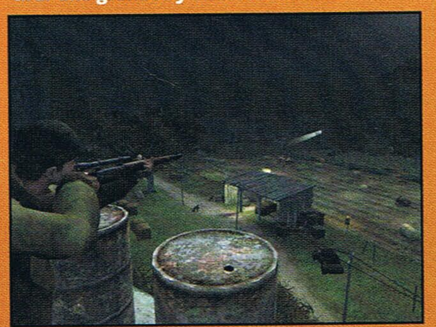



Estos nazis... mucha guerra relámpago y luego se dejan coger desprevenidos.


Contra los vehículos la mejor opción será tirar una granada y encestar de tres.



En Noruega los nazis te tienden una emboscada, hora de disparar.


Desde las alturas el francotirador se convertirá en el amo y señor.

ENTREVISTA A JOSÉ MANUEL GARCÍA, JEFE DE PROYECTO DE *COMMANDOS: STRIKE FORCE*

## "EN ESPAÑA HAY MUCHÍSIMO TALENTO"

**PCLIFE :** ¿Cuál es el estado de salud de la producción de videojuegos en España?
**J.M.G.:** Yo soy de la opinión de que en España hay muchísimo talento y unos grandísimos profesionales. Lo que sí es cierto es que con eso no es suficiente. En el mundo de los videojuegos hace falta que el proyecto empresarial sea tan potente como el creativo o el artístico.



**PCL:** ¿Cuáles serán las bazas de *Strike Force* para competir en el difícil terreno de la acción?
**J.M.G.:** Viene a llenar el vacío entre un *shooter* de acción pura y uno de sigilo. Habrá misiones muy variadas donde la combinación entre acción, sigilo, infiltración y las habilidades de cada uno de los personajes será continua y determinante.
**PCL:** Tras varios títulos de estrategia y éste de acción, ¿cuál crees que va a ser el siguiente paso de Pyro Studios?
**J.M.G.:** El gran paso que tenemos que dar es, sin duda, el de entrada en la nueva generación de consolas. Eso sí, en Pyro Studios estamos seguros de que el PC no ha muerto, ni mucho menos. Lo que sí es cierto, es que estamos sufriendo una especialización de los juegos en función de las plataformas a las que vayan enfocados.

hasta él, podrás emular a un lanzador de cuchillos del circo, sólo que aquí la gracia consiste en acertar.

El tercer hombre, pero no por ello menos importante, será el espía. Habla perfecto alemán y se conoce al dedillo todos los saludos militares nazis, así que lo único que necesitarás para que pase desapercibido será un buen traje. Y éste será tu mayor dolor de cabeza: encontrar al militar de rango más alto y apropiarte de su atuendo. Una vez lo obtengas, no habrá soldado nazi que no se cuadre ante ti. Pero no sólo de disfraces vive este comando. Si necesitas matar a alguien sigilosamente posee todo un repertorio de armas a su servicio: desde la clásica cuerda de piano, hasta granadas de gas con las que deshacerte de grupos enteros de enemigos.

### La herencia

El más difícil todavía: se han respetado varios de los elementos clásicos de la franquicia *Commandos*. De hecho, como indica José Manuel García, "los fans de la saga podrán ver paralelismos desde el primer minuto de juego y el jugador tendrá que reflexionar antes de abordar muchas de las situaciones". Por ejemplo, los soldados alemanes caminarán siempre siguiendo los mismos patrones y gran parte de tus posibilidades de éxito pasarán por descubrir el momento oportuno para escabullirte entre ellos.

> ***Strike Force*** **no se ha conformado con vivir del nombre y derivar hacia un juego de acción más**

Cuando alguno de los alemanes recele de tu presencia, un interrogante aparecerá sobre su cabeza junto a un contador de tiempo. Tendrás que poner los pies en polvorosa antes de que la cuenta atrás se termine o el signo de interrogación será sustituido por uno de exclamación, y el nazi en cuestión, junto con todos sus amiguitos, montará una cacería.con tu cabeza como premio.

Para no tropezar con quien no debes, contarás con la ayuda de una cámara en tercera persona que podrás activar puntualmente. También podrás ver a través de las cerraduras qué te espera al otro lado de una puerta. Algunas tretas para distraer al enemigo serán, por ejemplo, lanzar un paquete de tabaco y esperar a que el soldado se gire atraído por él (¿te suena?). Uno de los detalles que sí hemos echado en falta es la responsabilidad de tener que ocultar los cuerpos. En *Commandos: Strike Force* los alemanes caídos



Podrás utilizar diferentes tácticas para resolver las misiones.




Tras lanzar los cuchillos, el francotirador podrá recogerlos.




El boina verde es chulo como él solo, una Thompson por mano.



Podrás esconderte detrás de cualquier cosa que se levante del suelo.



Antes de matar, asegúrate bien de que nadie te vea.

no se dejarán manipular. Simplemente se esfumarán.

En el terreno gráfico, el título de Pyro Studios proporciona por el momento una de cal y otra de arena. Si bien los escenarios son detallados en el número de triángulos presentes (la ciudad en ruinas que pudimos ver no tiene nada que envidiar a Ciudad 17), el nivel de las texturas no saca todo el partido que debería a las posibilidades del PC. Esperemos que estén a tiempo de solventarlo.

## Una aventura de película

Las misiones discurrirán entre Francia, Noruega y Rusia y, aunque sólo hemos jugado algunos niveles, podemos confirmar el evidente esfuerzo de Pyro por dotar a *Strike Force* de un argumento sólido. Como señala José Manuel García, han creado "una historia de recelos, sorpresas y traiciones", inspirada en películas bélicas, libros, documentales... El argumento discurrirá entre diferentes giros inesperados, que no es cuestión de desvelar, y contará con el apoyo de un excelente doblaje en castellano, por supuesto. La banda sonora también será de nota, con acordes épicos para acompañar tanto las escenas cinemáticas como tus andaduras en el juego.

En unas semanas podremos apreciar el resultado final, pero por ahora parece que Pyro Studios anda por el buen camino. La transición de la saga y su mecánica de juego a las 3D ha encontrado un buen punto de encuentro con la acción. *Commandos: Strike Force* es una apuesta con carácter propio dentro del saturado mundillo de los juegos de acción subjetiva con la Segunda Guerra Mundial de por medio.

## Lo esencial

**A SEGUIR...** Todos los ingredientes que hicieron famosa a la saga *Commandos*, pero ahora con una buena dosis de acción y en tres dimensiones. En definitiva, acción inteligente.

**A MEJORAR...** Aunque el nivel poligonal saca buena nota, las texturas deberían mejorar en la versión final para PC.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Human Head Studios • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Mayo

# PREY

Ya **ha llovido** desde que se empezó a hablar de *Prey*. Nada menos que **diez años esperando** a la criatura. Como ya no nos fiábamos, **fuimos a verlo** a su incubadora de Londres. **Imagínate la expectación**. Y sí, camina, todavía de la mano, pero **pisa fuerte**. Sus gráficos prometen ser **lo nunca visto**.

POR M. GONZÁLEZ

La primera impresión que produce *Prey* a la vista es: ¡Oh Dios mío, otro *Doom 3*! Pero que no cunda el pánico, aunque parte del motor de id Software, *Prey* tiene suficiente personalidad para reclamar su propio estilo. En cualquier caso, si hubiese un juego que pudiese reclamar su parentesco, ése sería *Quake IV*, así que en parte ya sabes lo que va a ofrecerte: acción de la buena. El título de Human Head Studios huye del susto fácil y las luces intermitentes. Lo que encontrarás en él son disparos a mansalva y algunas aportaciones originales al género para distanciarse de la competencia.

## PROTAGONISTA LENGUARAZ

Tim Gerritsen, jefazo de Human Head, fue nuestro maestro de ceremonias en un vídeo de media hora que sirvió para introducirnos en lo que será el modo para un solo jugador. Rápidamente conocimos a Tommy, un cherokee nacido en los Estados Unidos, perdido irremediablemente entre dos mundos, el de la modernidad y el de sus ancestros, y... muy parlanchín. "No queríamos al protagonista soso y callado de otros juegos", argumentó Tim, "queríamos un personaje empático y que explicase sus emociones". Sí, Tommy, como mi abuela, piensa en voz alta.

Gracias a tan reprobable manía, descubrirás su deseo de abandonar la reserva,



Uno de los enemigos será el hermano perdido de Gordo Cabrón.

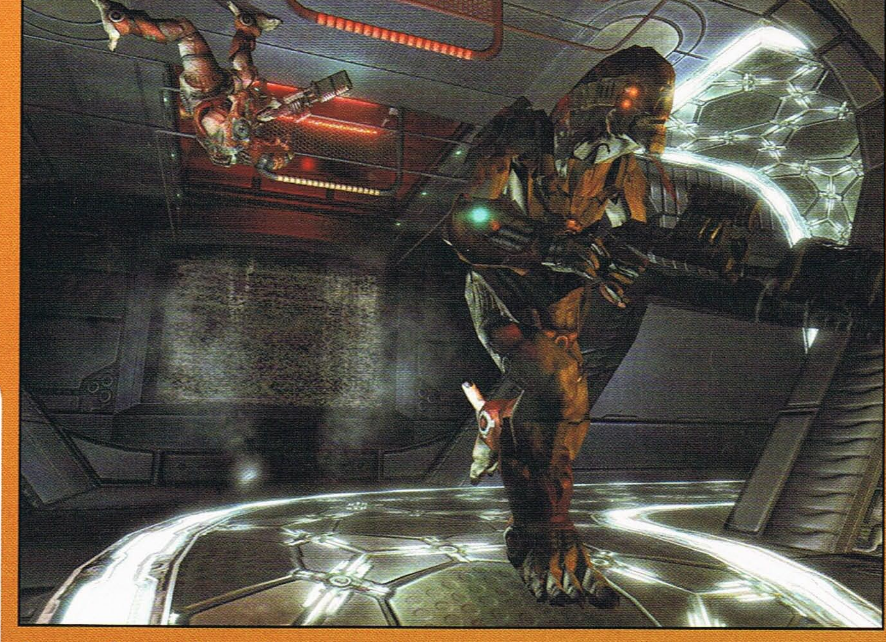


¿Que sería de un juego de acción en primera persona sin una buena herramienta?


La nave no dejará de enviarte criaturas para triturarte el duodeno.


A bordo de la lanzadera especial visitarás el casco exterior.


Contra grupos de enemigos la mejor arma será la "granada-insecto".


Los enemigos pueden caminar por el techo, pero tú también.

mientras su novia desea permanecer en ella. Su vida entra en una etapa de crisis emocional que sólo podía empeorar una nave espacial gigantesca que entra en la órbita de la Tierra, aterriza sobre el bar donde se tomaba unas copas y abduce a todos los contertulios, incluidos él, su novia y su abuelo. Este último acaba convertido en hamburguesas para alienígenas, y a su novia la trasladan a una máquina de hacer zombis. Lo que se dice un mal día, vamos.

## Motivos personales

El bueno de Tommy, entre gritos y lamentos, consigue escapar y aquí comienza su aventura, en busca de la chica y ávido de destruir la malvada nave espacial que se ha comido a su abuelo. A la hora de disparar no nos encontraremos con nada revolucionario pero sí con algunos detalles interesantes. El primero de todos y el más espectacular: la gravedad. En el interior de la nave, y disparando a determinados pulsadores, podremos cambiar su orientación, haciendo que el protagonista y todos los objetos presentes se precipiten en su nueva dirección. En Human Head han intentado que estuviese de algo más que de adorno y los cambios gravitacionales ayudarán tanto a resolver algunos puzles como a dar cuenta de determinados enemigos.

**El protagonista podrá volver del mundo de los muertos, y en el mismo punto en el que pasó a peor vida**

Otro punto destacable de la presentación lo proporcionó el halcón que sigue en todo momento a Tommy. No es un animal normal y corriente, sino el espíritu de su abuelo, que liberado de las ataduras de la carne toma la forma de su pájaro favorito y se dedicará a acompañarle a lo largo de la aventura. El abuelo multiusos y volador no sólo podrá distraer enemigos, sino que también proporcionará numerosas pistas posándose sobre objetos con los que podrás interactuar, e incluso traducirá para ti, proyectándose en tu mente, el idioma de los alienígenas.

## Fuera de sí

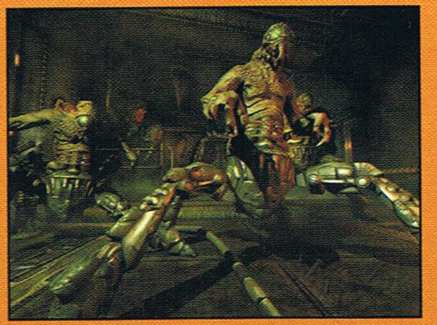
Tommy no será menos que el padre de su padre y también tendrá superpoderes, que para algo el protagonista es un cherokee y no un nativo de Cuenco del Grijal. Su principal habilidad consistirá en proyectarse fuera de su cuerpo y realizar cortos pero entretenidos viajes astrales. Durante ellos Tommy sólo estará armado con su arco espiritual, pero eso no le impedirá poder matar enemigos. Además, será invisible siempre que se mantenga a una determinada distancia de los malos. Como habrás adivinado, este poder caduca que da gusto, por lo que tendrás que recargar tu energía espiritual para utilizarlo. El paso entre el mundo físico y el espiritual ayudará también a resolver algunos puzles, ya que permite acceder a determinadas zonas protegidas con campos de fuerza.

Si la habilidad de Tommy te ha parecido poca cosa para ser tataranieto de Toro Sentado, el avispado indio se guarda un as en la manga: su inmortalidad. Según Tim Gerritsen, "hemos recogido opiniones


En ocasiones el juego te ofrecerá vistas del planeta madre.


El abuelo multiusos en plan chulo posando para la cámara.

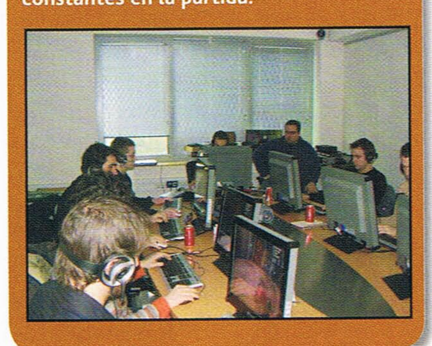

Nada mejor que un buen zoom para dar cuenta de ellos en la distancia.


Los enemigos serán una extraña mezcla de metal y carne asesina.


Los enemigos no sólo te atacarán con sus garras, también los habrá armados.

## BIODRAMINA PARA TODOS

Para comprobar las virtudes del apartado multijugador tuvimos el privilegio de participar en una partida a ocho bandas en la que estuvimos en liza contra periodistas españoles y escandinavos. La única opción jugable por el momento era el "todos contra todos", y no logramos sonsacarle al bueno de Gerritsen más información sobre los modos finales. Lo que sí pudimos comprobar fue el excelente diseño de los niveles, pensados para aprovechar al máximo los cambios gravitacionales (habrá una gravedad por cada jugador), de modo que recibirás ataques desde cualquiera de las cuatro paredes disponibles. Desde luego, no será un modo apto para aquellos que se mareen con facilidad, ya que los cambios de orientación serán constantes en la partida.



de jugadores y sabemos que están cansados de guardar continuamente, por ello optamos por la resurrección como forma de continuar la aventura". Así que Tommy podrá volver del mundo de los muertos, y en el mismo punto en el que pasó a peor vida. Lo único que deberá hacer para pagarse el viaje de vuelta es superar una pequeña minifase en el más allá. Armado con su arco espiritual, tendrá que luchar contra los guardianes del limbo que intentan apropiarse de su alma. Según cumplas tu cometido, aparecerás con una mayor cantidad de vida y de energía. Si no compartes la opinión del bueno de Gerritsen y crees que un protagonista inmortal es cosa de nenas, no te preocupes: podrás optar por un modo de juego que sigue las reglas de toda la vida, sin resurrecciones y con tu dedo agarrotado de tanto pulsar F5.

### Motores a todo trapo

Si Tommy es el indiscutible protagonista del juego, la nave espacial en la que transcurre la aventura no le va a la zaga. Te espera un ente orgánico y autosuficiente, de diseño cien por cien cyberpunk, para el que el cherokee es un cuerpo extraño al que hay que eliminar a base de anticuerpos. Éstos adoptarán las formas más feas y repugnantes posibles como era de esperar. Se convertirán en tu suegra virtual y no te dejarán tranquilo ni a sol ni sombra.

El diseño de la nave saca buena nota en el apartado artístico y también en el más mundano terreno del píxel. El motor de id Software ha sido llevado al máximo en su recreación, así que olvídate de los espacios cerrados y da la bienvenida a amplias avenidas y abismos con vistas a la Tierra que harán sudar sangre a tu tarjeta gráfica.

Las armas serán las típicas y tópicas del género: la recortada, la ametralladora, el rifle francotirador... Ninguna novedad salvo por unos seres que podrás recoger del suelo y a los que, en un malsano ejercicio de maltrato a los animales, podrás amputar sus patas, de forma que si se las arrancas todas tendrás una granada. Y no sólo eso, si los dejas cojos tendrás una mina de proximidad.

En definitiva, un título obligatorio para los amantes de la acción en primera persona y que promete convertirse en un nuevo referente a nivel gráfico.

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** El motor de *Doom 3* explotado al máximo de sus posibilidades, grandes horizontes incluidos. El uso de la gravedad y la ambientación cyberpunk podrían poner la guinda al pastel.

**A MEJORAR...** El hilo argumental parece a primera vista demasiado tópico, y es que hasta el Capitán Trueno se cansó de rescatar a la chica.

TORNASOL FILMS S.A.

presenta

# EL GUERRERO SIN NOMBRE



**Visita la web oficial de la película**

www.elguerrerosinnombre.com

**y descárgate gratis el videojuego**

Virtual Fashion © 2004-05 Reyes Infográfica




**Participa en el concurso**

**para crear armaduras tridimensionales**

**del protagonista de la película.**

ESTRENO EN CINE 7 DE ABRIL

**GÉNERO:** Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Virgin Play • **DISPONIBLE:** Abril

# WAR ON TERROR

La **guerra del mañana y** los **terroristas** de siempre. ¿Que ya lo has visto antes? Es lo que tú te crees. Desde Digital Reality se han empeñado en ofrecer un **combinado de estrategia y acción táctica** con un sabor inconfundible.

POR X. PITA



Los refuerzos serán limitados y tendrás que usarlos sabiamente.



*War on Terror* mezclará la estrategia con elementos propios de la acción táctica.

La estrategia en tiempo real cuenta con tantísimos embajadores en las estanterías que los diseñadores se las ven y se las desean para hacernos creer que su juego incorpora alguna novedad. A primera vista, *War on Terror* puede parecer más de lo mismo, pero todas nuestras ideas preconcebidas volaron por los aires nada más probar el juego. De acuerdo, se basará en los típicos elementos del género: tres bandos jugables (World Forces, algo así como la ONU; The Order, los terroristas, y el ejército chino), cada uno con sus respectivas unidades, héroes, mapas y guerra, mucha guerra. Pero más allá de eso, el juego de Digital Reality nos traerá unas cuantas y nuevas buenas ideas que sólo saldrán a la luz si uno se toma la molestia de buscarlas.

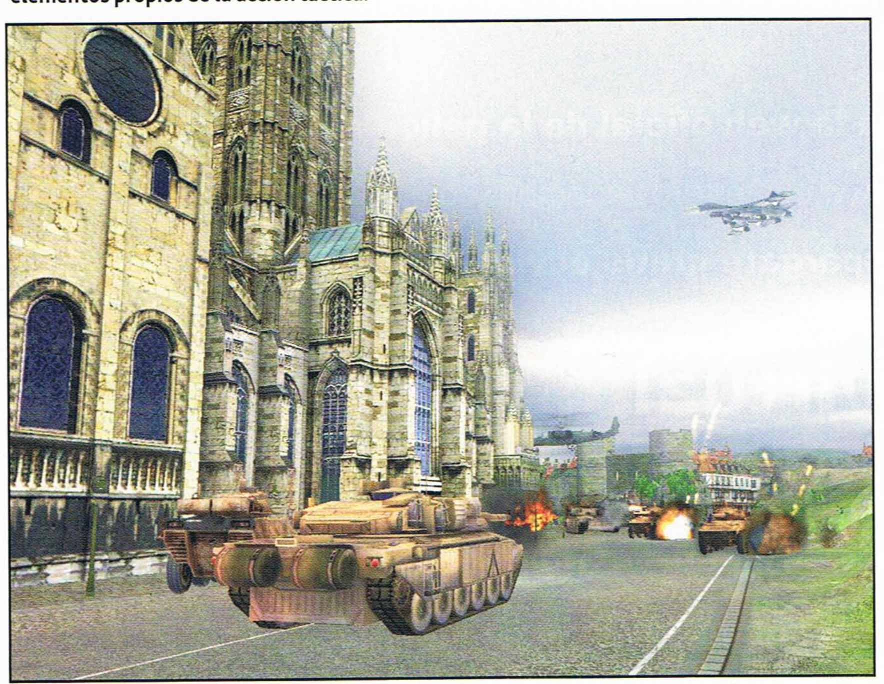
Así, a pesar de que el juego estará situado en un futuro no muy lejano –año 2008–, la versión virtual de la Tierra que se mostrará aquí no está al borde de la Tercera Guerra Mundial, sino todo lo contrario: al fin, la humanidad ha encontrado la paz. Al menos hasta que una célula terrorista comienza a ejecutar sangrientas operaciones. Ya lo ves: una línea argumental diferente a la habitual.

## ESTRATEGIA A LA CONTRA

Ese mismo espíritu de transgredir las reglas del género se detectará también en el planteamiento de juego. *War on Terror* se alejará de la estrategia clásica en favor de un tipo de partida más cercana a la acción táctica. Por ejemplo, las unidades podrán ser adquiridas gastando los llamados "Mission Points", una especie de bonos conseguidos tras completar objetivos, matar enemigos, etc. Es decir, ni construcción de estructuras ni gestión de recursos. Los refuerzos, por su parte, llegarán con cuentagotas, de manera que deberás ampliar el abanico de maniobras estratégicas. Porque el juego premiará la inteligencia del jugador y cada misión implicará diferentes maniobras, como el reconocimiento del territorio enemigo o la infiltración.

Otra de las características más interesantes será que los vehículos que encuentres desperdigados por el mapa podrán ser conducidos por tus soldados. Un detalle que estos desarrolladores ya ofrecieron en *Afrika Korps vs. Desert Rats* y que permitirá aumentar la cantidad de unidades manejables.

Gracias a las habilidades especiales de cada unidad, te verás a ti mismo protegiendo



El motor gráfico promete un altísimo nivel de detalle.


Cada unidad tendrá sus respectivas habilidades especiales.


En el juego estarán presentes más de 60 unidades manejables.

**El juego se alejará de la estrategia clásica en favor de un tipo de partida más cercana a la acción táctica**

a tus hombres más valiosos, que poco a poco irán subiendo de nivel y aumentando su poder gracias a la experiencia ganada en combate. Estas habilidades te facilitarán mucho las tareas bélicas: por ejemplo, algunos soldados podrán lanzar granadas cegadoras y, aprovechando la confusión, acabar con el enemigo.


Tendrás que usar tácticas diferentes en cada misión.

### Entra por los ojos

Gráficamente, *War on Terror* tendrá tanto nivel de detalle como un juego en primera persona. Para ello, el equipo de Digital Reality está utilizando un nuevo motor, el Walker Mark 3 Engine, que permitirá mejores proyecciones de las sombras, una cámara libre con la que enfocar las escaramuzas desde cualquier punto de vista, paisajes muy detallados, reflejos, etc. Además, para que nadie se quede sin su ración de festín gráfico, el juego incorporará un menú repleto de opciones para el ajuste de detalles. A juzgar por lo que hemos visto, y a pesar de que este juego no se acerca a la excelencia gráfica de un *Act of War*, sí que conseguirá transmitir esa sensación de batalla futurista repleta hasta los topes, aunque todavía no se mueve todo lo fluido que desearíamos.

A priori el juego tiene muchas posibilidades de conseguir lo que pretende: utilizar los lugares comunes del género, acercar la estrategia a la acción, desafiar al jugador con retos tácticos de lo más variopintos y dejarnos la boca abierta entre tanta explosión, caos y plomo. Con semejantes ingredientes, a ver quién es el guapo que se resiste.

## NO SE VAYAN TODAVÍA

Porque aún hay más. Digital Reality, un equipo de diseño húngaro con una decena de años de trabajo a sus espaldas, tienen mucho trabajo pendiente para este 2006. Al desarrollo del presente *War on Terror* se le vienen a sumar dos proyectos más.

### WAR FRONT: TURNING POINT

Si en *War on Terror* se prescinde de recursos y estructuras, aquí se hará todo lo contrario. Inspirado en juegos como *C&C o Warcraft*, este título te trasladará a una Segunda Guerra Mundial que plantea preguntas como qué pasaría si Hitler muriese al principio de la guerra.



### GHOST WARS

Más guerra, esta vez situada en el presente. *Ghost Wars* supondrá una interesante vuelta de tuerca para el género, ya que, por ejemplo, combinará fases propias de cualquier juego de estrategia en tiempo real con otras en las que controlarás a personajes en primera persona.

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Estrategia con mucha acción y nada de gestión de recursos ni construcción de estructuras. Las espectaculares batallas estarán colmadas de posibilidades tácticas.

**A MEJORAR...** La inteligencia artificial necesita un repaso y al motor todavía le cuesta mover con fluidez el apabullante entorno gráfico.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Saber Interactive • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Marzo

# TIMESHIFT

El protagonista de *Timeshift* se pregunta **qué es el tiempo**. Borges (el escritor, no el de las nueces de California) decía que es **la sustancia de la que estamos hechos**. De haberlo leído quizá se lo hubiera pensado dos veces antes de organizar un **colosal lío temporal**.

POR M. GONZÁLEZ



**El efecto de la sangre estará tan logrado como en *Quake II*.**

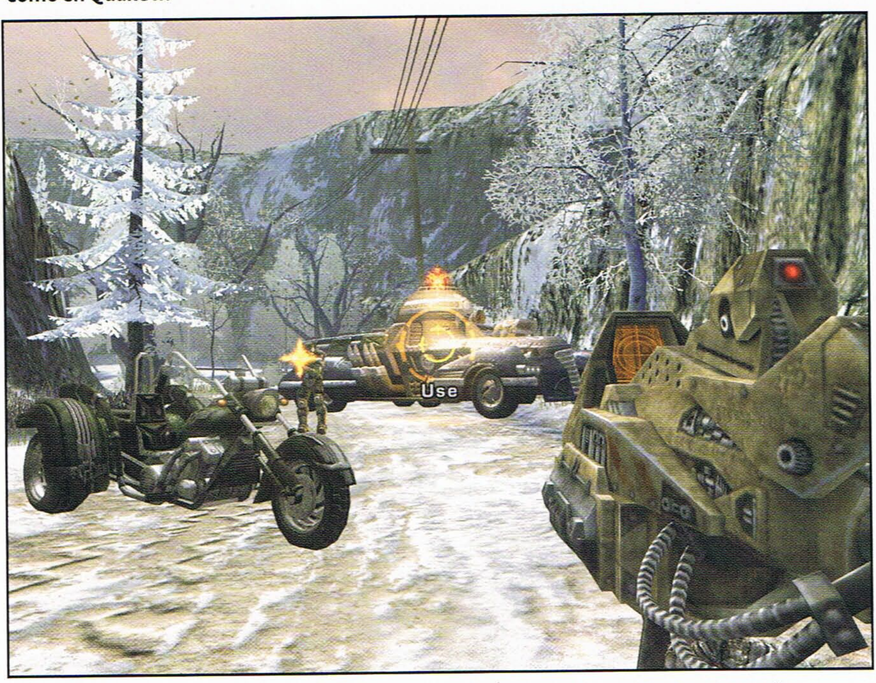
Al menos si Michael Swift, el protagonista de la función, hubiese visto la obra magna del no menos insigne Jean Claude Van Damme, *Timecop*, a estas alturas sabría que, si vuelves al pasado para arreglar algo, lo único que conseguirás será empeorar el presente (¡mendrugo!). Pero cuando armas a un patán con un traje de 3.000 millones de dólares capaz de alterar el tiempo y lo dejas campar a sus anchas por la historia, pasa lo que pasa. Tras atreverse a jugar con el tiempo, nuestro héroe no da crédito: el presente ha cambiado y se parece más a una pesadilla de Orwell que a los mundos de Yupi del fontanero Mario. En su soledad, nadie más recuerda que hubo un rincón del binomio espacio-tiempo donde el mundo era un detritus, pero, ¡caray, no tanto!

## TOMA DOS TAZAS

Para enfrentarse a las hordas infinitas de soldados de diseño que le atacarán, el protagonista de esta rocambolesca historia tiene a su disposición la misma arma que desencadenó la kafkiana tragedia: el tiempo. Gracias a su control, podrá detenerlo y así atravesar explosiones sin quemarse las pestañas. A su vez podrá ralentizarlo para vivir su propia cyber ópera *Matrix* e incluso hacerlo retroceder y enmendar sus nuevos errores al más puro estilo *Príncipe de Persia*. O casi, ya que, aunque su traje le permite alterar el tiempo, si recibes un balazo y viajas hacia atrás en el tiempo, la bala retrocederá pero tu nivel de vida seguirá donde estaba.

Además, la vestimenta, que por algo cuesta una millonada, también tendrá otras aplicaciones más allá de su función como mando a distancia temporal. La más interesante: curará automáticamente al protagonista en un sistema de vida regenerativo tipo *Halo*.

Y aquí acaban las novedades, porque todo lo demás lo habrás visto antes: vehículos, armas de tecnología punta y niveles y niveles con más y más enemigos. Respecto a los gráficos, que tienen peso, y mucho, como en todo buen título de acción, esperábamos más de lo visto en la versión preliminar a la que hemos tenido acceso. Esperemos que mejoren en la recta final del desarrollo.




**La chopper no te llevará a través del tiempo, pero hay que ver lo que fardarás con ella.**



**En esta zona huele a pollo frito y yo os juro que no he sido.**



**Momento *Matrix* con misil al canto... Si es que se veía venir.**

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** La facultad del protagonista de alterar el tiempo y sus consecuencias en la jugabilidad, especialmente si acaba implementándose en el modo multijugador.

**A MEJORAR...** La sensación de déjà vu del juego pese a la inclusión del tiempo como baza original. Los gráficos, por su parte, todavía están por pulir.

**GÉNERO:** Estrategia • **DESARROLLADOR:** Pandemic Studios • **EDITOR:** THQ • **DISPONIBLE:** Marzo

# FULL SPECTRUM WARRIOR

## Ten Hammers

**Únete a los países civilizados** y decentes con la imperiosa obligación de **invadir a los demás**. Si la política militar te importa un pimiento, descuida, no tendrás que ensuciarte las manos en esta guerra. **Sólo ordenar y** el resto... **daños colaterales**.

POR M. GONZÁLEZ

La primera entrega del juego de Pandemic te permitía, en las botas de un oficial yanqui, dirigir las andaduras tácticas de dos escuadrones de la U.S. Army por las entretenidas calles de un país llamado Zekistán (vecino de Chiquitistán, imaginamos), repleto de talibanes, gente de mal vivir y abstemios de cerdo en general.

Era un juego de estrategia donde tú no pegabas ni un tiro, sino que debías dar órdenes: dónde parapetarse, hacia dónde disparar y algunas más. Pese a su original planteamiento, pecaba de repetitivo, así que *Ten Hammers* llega para enmendar la papeleta y otorgar más libertad al jugador. El objetivo: no caer en la cansina rutina de flanquear y matar, flanquear y... matar.

### A MÍ LA LEGIÓN

Como primera novedad, ahora podrás dividir cada una de tus dos escuadras de cuatro hombres en grupos de dos soldados (vuelve a leerlo, no es tan lioso), de forma que podrás dirigir hasta cuatro unidades independientes para rodear al enemigo parapetado de turno.

Otro añadido: los edificios ya no serán un mero adorno poligonal, sino una herramienta sumamente útil en tu trabajo. Podrás adentrarte en ellos para sorprender al enemigo desde la altura y eliminar así su factor de cobertura. Y esta vez, y para que se note el presupuesto de una superpotencia en condiciones, no sólo dirigirás soldados de a pie, sino también algún que otro vehículo blindado, al que podrás dar órdenes como si de un hombre se tratase.

Para el modo multijugador habrá una opción cooperativa para todas las misiones de la campaña, 12 en total, que narrarán a través de un americanizado argumento las tareas de pacificación de los lugareños. Si eso de ayudar al prójimo no es lo tuyo, también podrás competir contra otros jugadores en escenarios que enfrentarán a los insurgentes y a las tropas norteamericanas. Y todo ello en un entorno gráfico que se perfila como aceptable, pero poco espectacular.



En toda aventura militar no puede faltar el salido con gafas.

### LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Las nuevas opciones en el control de tus tropas, las posibilidades del apartado multijugador y la inclusión de vehículos e interiores de edificios.

**A MEJORAR...** Esperemos que incluyan la suficiente variedad de opciones tácticas. Lo ideal sería que la sucesión de misiones no acabara siendo una experiencia repetitiva.



La aparición de vehículos será una de las interesantes novedades.







**GÉNERO:** Acción • **DESARROLLADOR:** Zootfly • **EDITOR:** Jowood • **DISPONIBLE:** Marzo

# PANZER ELITE ACTION

## Fields of Glory

Cansado de recibir homenajes a su contribución en **todas las guerras**, el coche de San Fernando ha decidido dejar paso a **los mastodontes de la guerra**, los tanques. Sin aire acondicionado, ni reproductor extraíble, pero con 30 **toneladas de mala leche**.

POR M. GONZÁLEZ

Si Hitler hubiera dejado descendencia, sus hijos se habrían forrado con los derechos de autor, porque mira que han pasado años y la Segunda Guerra Mundial sigue siendo el filón que no se acaba. El mérito de Zootfly ha sido encontrar un terreno virgen por explorar, el de los juegos de acción en primera persona... con montura a prueba de balas. *Panzer Elite Action* te ofrecerá la oportunidad de campar a tus anchas por las batallas de la última gran guerra al mando de una de sus bestias de hierro.

El apellido Action no está de adorno. Todo resto de simulación de su predecesor *Panzer Elite* ha pasado a mejor vida. La apuesta es clara: simplicidad y masacre continua. El control, por ejemplo, será calcado del de cualquier juego de acción. Tampoco será necesario que aprendas los factores de penetración del blindaje de un Tiger o la distancia máxima de tiro de un T-34. Basta con recordar que el blindaje es más débil en los laterales y la parte trasera y que se apunta mejor de cerca. Fácil, fácil, ¿no?

### A LA LUZ DE LAS RÁFAGAS

Tres serán los bandos con sus respectivas campañas a elegir. Podrás aplastar la campiña francesa al mando de un Panzer alemán, defender Stalingrado por la madre patria en una cafetera rusa o liberar Europa del nazismo en un tanque yanqui. 18 misiones y 15 modelos diferentes que te pondrán a tono preparándote para la verdadera orgía acorazada: el multijugador. En él, hasta 32 contendientes dirimirán el éxito o la derrota de su bando en un entretenido modo Conquista (heredero directo de *Battlefield*), en el que tendrás que conquistar y asegurar diversos puntos del mapa.

En el apartado gráfico encontrarás un escenario aceptable por sus amplios horizontes, pero no esperes grandes alardes ni en el número de polígonos ni en sus texturas. Eso sí, los efectos especiales le harán ganar nota, tanto por los espectaculares efectos de sonido como por los fuegos artificiales en pantalla: una espiral de explosiones y de edificios derrumbándose a tu alrededor capaces de sumergir en la batalla a un monje benedictino.

### LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** La posibilidad de manejar 30 toneladas de armamento como quien va en bicicleta. El apartado multijugador y su modo conquista auguran horas de diversión.

**A MEJORAR...** El aspecto gráfico, heredero directo de su concepción multiplataforma, por lo que las posibilidades del PC quedan desaprovechadas.

**GÉNERO:** Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Montecristo • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Marzo

# TH3 PLAN

¿Siempre has querido ser **un ladrón de guante blanco**? ¿Te crees capaz de consumar **el golpe perfecto**? Si es que sí, agárrate que llegan **el sigilo y la acción** para mantenerte más que entretenido. El botín no podía ser otro: **pasártelo en grande**.

POR X. PITA




**Gracias a la pantalla dividida podrás combinar las acciones de varios personajes.**



**Para consumar tu venganza deberás resolver 13 misiones.**

Nada ha vuelto a ser lo mismo desde *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell*. El primero fue capaz de abrir nuevos caminos a un género, el de la accion, demasiado anquilosado en la mecánica de avanza-mata-vuelve a avanzar. El segundo le añadió a la propuesta de Hideo Kojima mayor espectacularidad gráfica, el uso de un sinfín de aparatos de alta tecnología y movimientos propios de cualquier producción de Hollywood con espías de por medio.

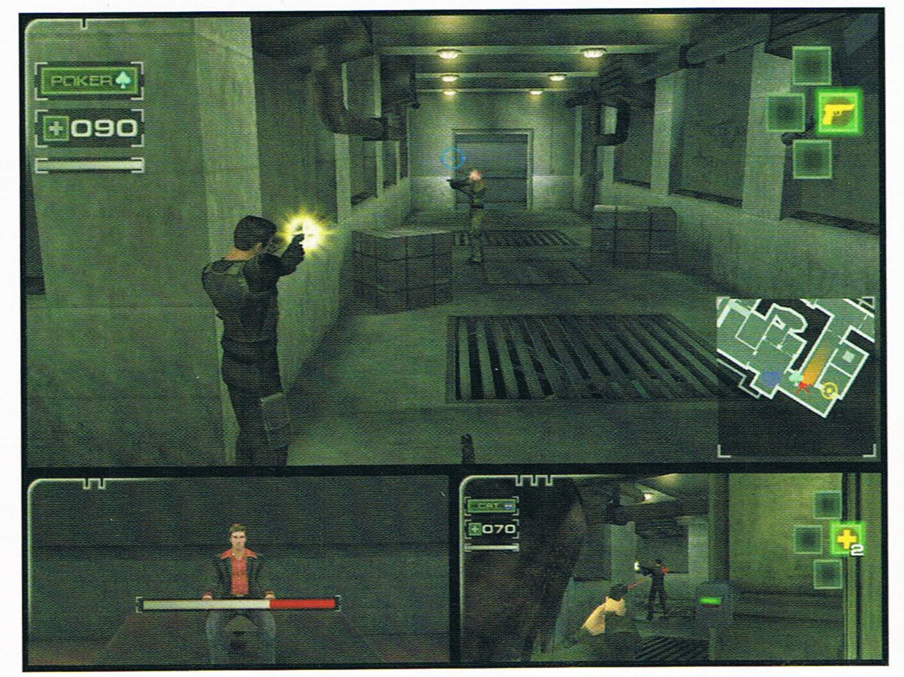
A día de hoy, ambas sagas gozan de un envidiable estado de salud y siguen acogiendo bajo su ala protectora el nacimiento de juegos inspirados en ellos. *Th3 Plan* es un perfecto ejemplo. Aunque aquí la estética militarizada de los dos grandes de la infiltración da paso a la más cotidiana de un grupo de ladrones de guante blanco. La idea que sobrevivirá bajo el juego de Montecristo es la de siempre: inflitración en escenarios ampliamente vigilados, sigilo y todo un arsenal de armas y cachivaches muy modernos al servicio del robo.

Por lo que hemos visto, el juego no puede ocultar su condición de producción multiplataforma. Sus gráficos, excesivamente modestos, nos remiten a juegos de dudosa calidad como *Mission Impossible: Operation Surma*.

## LA BANDA DE LOS SIETE

Con un sistema de iconos que recuerda a la interfaz de *The Thing* y que indicarán las acciones disponibles en un momento determinado (forzar una cerradura o una caja fuerte, disparar, sacar una foto,etc.), manejarás a un grupo de siete profesionales del latrocinio. Además, jugarás con tres de ellos de forma simultánea gracias a la pantalla partida. Para que la misión llegue a buen puerto (habrá 13 en total), deberás combinar las acciones de todos los personajes presentes en pantalla. Un ejemplo: un personaje vigila, otro distrae la atención y el tercero se dedica a forzar una cerradura (con un sistema calcado al de *Splinter Cell*, dicho sea de paso).

*Th3 Plan* no parece que vaya a marcar un hito en el género. Ni siquiera por su argumento, que recuerda al de cualquier película con robo de por medio. Tras cumplir una condena en la cárcel después de haber sido traicionado por su compañero, el gran ladrón Robert Taylor reúne a siete amigos de lo ajeno dispuestos a dar el golpe perfecto y, de paso, consumar su plan de venganza. Veremos.




**No sólo de sigilo vive el hombre: *Th3 Plan* tendrá plomo y acción.**

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Nuevo juego de sigilo que aporta al género un manejo simultáneo de personajes muy interesante. La pantalla dividida te permtirá compaginar acciones.

**A MEJORAR...** Su pobre entorno gráfico no puede ocultar que *Th3 Plan* es un juego multiplataforma y poco adaptado a las exigencias del usuario de PC.

**GÉNERO:** Plataformas • **DESARROLLADOR:** Sierra Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **DISPONIBLE:** Abril




# ICE AGE 2
## El deshielo

Día a día **el público infantil gana en presencia** y, claro, en exigencias. Así que los desarrolladores se ven obligados a crear **juegos a la altura** de los peques. Como este *Ice Age 2*, un **título liviano pero** cargado **de calidad**.

POR G. MASNOU

*La Edad de Hielo* provocó un pequeño cisma en el mundo de la animación por ordenador. Los más de 300 millones recaudados en todo el mundo por el film de la Fox lograron romper con el joven monopolio de la factoría Pixar. Y eso que parte de la crítica no elogió precisamente el trabajo del dúo Chris Wedge y Carlos Saldanha. En opinión de muchos, la odisea de un grupo de animales prehistóricos por devolver a un bebé humano a su entorno era más que sencilla, simple, con unos personajes bastante planos y un desarrollo trufado de tópicos de los films de animación tradicionales de la Disney.

Punto y aparte merecían las apariciones de la ardilla Scrat. Su obsesión por las bellotas y sus movimientos patosos y graciosos eran todo un homenaje al mejor cine mudo de Charles Chaplin y Buster Keaton, brindando los momentos más memorables de toda la película.

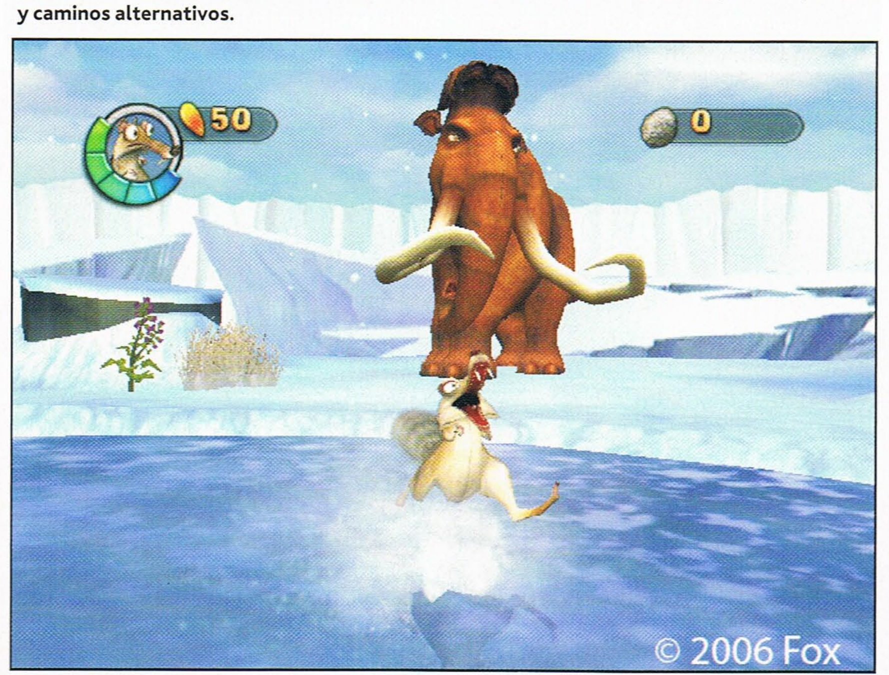
Cada nivel estará plagado de zonas secretas y caminos alternativos.

### HA NACIDO UNA ESTRELLA

Conscientes del poder de seducción de Scrat, los desarrolladores de Sierra Entertainment han convertido al pequeño roedor en el principal y único protagonista de *Ice Age 2: El deshielo*, secuela donde deberás evitar a toda costa que el desmoronamiento de los glaciares destruya tu valle.

Ideado para los jugadores más pequeños de la casa, *Ice Age 2* será un videojuego de plataformas al uso, con perspectiva en tercera persona, decenas de niveles de intrincado diseño y un protagonista que deberá utilizar sus habilidades circenses con un único objetivo: recolectar el mayor número posible de bellotas. Todo ello, evidentemente, dentro de un inocente entorno de algodón de azúcar idéntico al del film homónimo.

No faltarán a la cita los otros tres protagonistas de la función, Manny el Mamut, Sid el perezoso y el tigre Diego, aunque su aportación será secundaria, actuando como mentores y planteando a Scrat decenas de retos y minijuegos de la más diversa índole. Con su desarrollo variado y un acabado gráfico luminoso, *Ice Age 2* desprende buenas sensaciones.




Scrat será el protagonista indiscutible de este *Ice Age 2: El deshielo*.

### LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Sin duda, Scrat, ese chiste con patas, impregnará de un agradable sentido del humor una aventura que huirá de las complicaciones.

**A MEJORAR...** El sistema de cámaras, que aún convierte en una odisea algo tan sencillo como visualizar lo que hay frente al protagonista.

## ESTE MES...



## DIARIO DE A BORDO

**27 DE ENERO:** Nos despedimos de enero con un debate de vital trascendencia para el futuro del género. Primero, si un hombre se niega a ver *Brokeback Mountain*, ¿significa que duda de su sexualidad? Segundo, ¿es imprescindible inventarse amigos gays para justificarse de no querer ver la película? Y tres, ¿qué ocultan el Inefable y Navarro?

**9 DE FEBRERO:** No nos caben los dientes en la boca de felices que estamos por la cantidad de juegos de calidad que se amontonan en las mesas. Y ha tenido que venir Roca para jod... fastidiarla. Que se va, que comienza nueva andadura profesional. No sabemos todavía si contratar un DJ para compensar su ausencia. Los discos, de *Metallica*, faltaría más.

**13 DE FEBRERO:** Hoy empieza el congreso de móviles que ha puesto la Ciudad Condal patas arriba. Hemos estado allí y nos hemos perdido tantas veces que hemos pedido un tatuaje con el plano. El que peor lo ha pasado ha sido Font, solito en la redacción, con sus gafas para la visión virtual. Cuentan los vecinos que sus ronquidos eran reales. Serán blasfemos.

**16 DE FEBRERO:** Regresamos del 3 GSM exhaustos y con una pila de juegos pendientes de analizar encima de la mesa. Sí, Barcelona ha sido una fiesta, pero un día más de feria y salimos en los periódicos. Así no hay quien cierre. Roca, el as de la publicidad, termina su andadura en *PC Life* con muchísimo trabajo, tal y como empezó. Lo echaremos de menos.

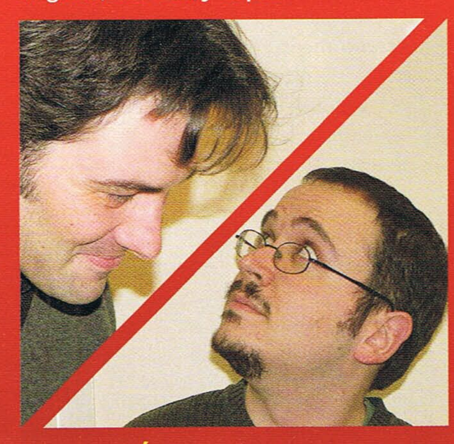
### CAZA Y CAPTURA




¿Fiesta por todo lo alto? ¿Manifestación reivindicativa? No estamos seguros. Incluso hay quien sostiene que estos personajes de *Empire Earth II: The Art of Supremacy* han decidido parar la guerra un instante para buscar a Wally.

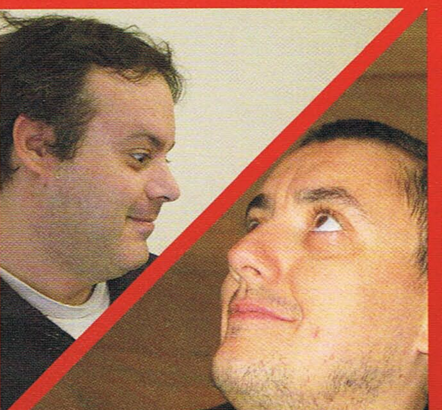
## JUGADORES NATOS

**E. ARTIGAS ➤** Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.



**T.L. ALARCÓN ➤** Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

**J. FONT ➤** Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.



**D. GÓMEZ ➤** Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

**M. GONZÁLEZ ➤** Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.

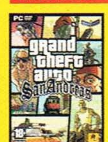


**G. MASNOU ➤** No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

# LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

## ACCIÓN



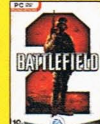
**GTA: SAN ANDREAS**
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



**HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR**
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



**BATTLEFIELD 2**
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

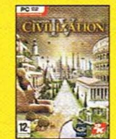
Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

## ESTRATEGIA



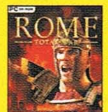
**THE MOVIES**
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



**SID MEIER'S CIVILIZATION IV**
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

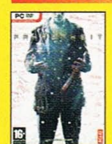
La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



**ROME: TOTAL WAR**
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

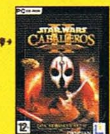
## AVENTURAS



**FAHRENHEIT**
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

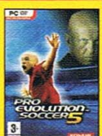
## ROL



**CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II**
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

## DEPORTES



**PRO EVOLUTION SOCCER 5**
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

## CARRERAS



**NEED FOR SPEED: MOST WANTED**
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

## SIMULACIÓN



**FALCON 4.0: ALLIED FORCE**
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

## ONLINE



**WORLD OF WARCRAFT**
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

# CÓMO DAMOS LA NOTA




¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.




Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.




Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.




Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.




Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.




Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.




Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.




Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

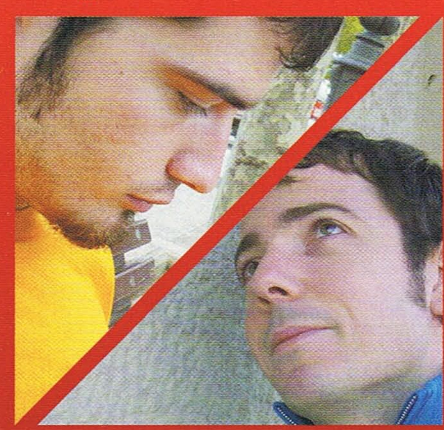



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...




Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

**X. PITA ➤** Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



**J. RIPOLL ➤** Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

**X. ROBLES ➤** Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



**A. SALAS ➤** Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

**S. SÁNCHEZ ➤** Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



**A. SAYALERO ➤** Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

# STAR WARS
## El Imperio en guerra

**Tan grande** como lo habíamos imaginado y, como nos temíamos, con sus **luces y sombras**. Imperiales y rebeldes han asentado sus **bases en la estrategia**. Queda algún capítulo más para **el asalto definitivo**, pero **disfrutaremos** de éste como si fuera el último.

POR X. PITA

Hay que reconocerlo: lo han hecho por todo lo alto. Mientras que muchos diseñadores se habrían limitado a utilizar la imaginería de la franquicia para servir un juego de estrategia convencional, los miembros de Petroglyph se ataron la manta a la cabeza y fueron más allá. Si la anterior versión en forma de píxel de la saga creada por George Lucas, *Galactic Battlegrounds*, se limitaba a plantear una serie de batallas de resolución clásica, *El Imperio en guerra* te permite zambullirte de pleno en la guerra civil que asola la galaxia. Tiene de todo: desde tareas de gestión a maniobras militares de alta envergadura y escaramuzas tanto por tierra como por aire.

Tras jugarlo, una palabra rebota incesantemente en nuestra cabeza: ambición. Porque el último capítulo de *La Guerra de las Galaxias* no es un solo juego. Son tres en uno. Y para que semejante planteamiento funcione, sólo cabe una posibilidad: que los tres tipos de partidas que incluye (la gestión de tus unidades, planetas y estructuras a nivel global en un mapa galáctico, las batallas terrestres y las batallas espaciales) estén perfectamente equilibradas.

### LOS PIES EN EL SUELO

Petroglyph lo ha conseguido, en parte, gracias a las grandes similitudes que existen entre las fases desarrolladas a ras de suelo y las que tienen lugar en el espacio. Y es que a pesar de las grandes diferencias de escala o estética, la interfaz y los controles son prácticamente idénticos, tanto si manejas un ejército de soldados como si diriges los destinos de una flota estelar.

En tierra, el juego hace suyas gran parte de las convenciones del género. El manejo de las tropas le resultará familiar a cualquier jugador mínimamente familiarizado con la estrategia en tiempo real. Ahora bien, existen grandes diferencias entre las batallas terrestres de *El Imperio en guerra* y las mostradas en *Galactic Battlegrounds*, pongamos por caso. No puedes construir tropas mientras luchas y los refuerzos llegan con cuentagotas y en puntos determinados del mapa. Se trata de escaramuzas que en la mayoría de los mapas limitan tu ejército a cinco compañías y la presencia

de algún héroe como Obi Wan o Darth Vader, verdaderos titanes bélicos a los que cuesta sangre, sudor y lágrimas mandar al otro barrio. Eso sí, te pueden ayudar a conquistar un planeta ellos solitos a medio gas y sin despeinarse. Pero eso ya pasaba en las películas, ¿o no?

Son precisamente las batallas terrestres las que más horas de juego ofrecen. El hecho de restringir tantísimo el número de unidades te obliga a plantear muy cuidadosamente tus tácticas. Ahora bien,



**Ha pasado la tira de años y el muy maligno todavía impone respeto.**



**Cada planeta te proporciona unas ventajas distintas que debes utilizar sabiamente.**


El número de unidades en combate terrestre está muy restringido.


Los mapas no dejan mucho espacio para la maniobra.


Petroglyph ha capturado la escala de la guerra civil intergaláctica por excelencia.


La gestión galáctica es uno de los grandes detalles de este juego.

los encontronazos pueden ser eternos, porque ahí están la incansable inteligencia artificial, los mapas kilométricos, los nativos hostiles con ganas siempre de fastidiar tu avance y algunas unidades más lentas que una tortuga coja. Además, una soldadesca tan escasa no es precisamente sinónimo de recreación exacta. Olvídate de aquellos episodios épicos y multitudinarios propios del universo de *Star Wars*.

Por su parte, las batallas galácticas, a pesar de contar también con restricciones en lo que se refiere a la cantidad de naves en liza, suelen estar protagonizadas por un gran número de unidades. Aunque son estratégicamente menos profundas y más orientadas hacia la acción (de agradecer tras quebrarte los cuernos en la superficie de cualquier planeta), también traen consigo una generosa dosis de microgestión. Ten en cuenta que debes manejar simultáneamente varios tipos de naves y puedes verte en situaciones en las que debes cuidar la efectividad de algunas de ellas sin perder de vista la defensa del resto.

En cuanto a los mapas galácticos, es lo mejorcito de *El Imperio en guerra*. Básicamente, el jugador comienza con unos cuantos planetas, unidades y dinero. A partir de ahí, se abre ante ti un camino trufado de posibilidades: defender o explotar tus territorios, construir flotas espaciales, etc. De lo que se trata es de ir conquistando la mayor cantidad de planetas posibles. A mayor expansión, mayor fuerza. De hecho, cada uno de los mundos que caigan bajo tu espada láser te brindan unidades únicas como tanques o destructores espaciales.

**El último capítulo de *La Guerra de las Galaxias* no es un solo juego: son tres en uno**

## El lado oscuro

Nos ha sorprendido negativamente el nivel gráfico del juego. Las unidades terrestres son demasiado rígidas y angulosas, a años luz de la excelencia visual de *Warhammer 40,000: Dawn of War*, por ejemplo, y las batallas en el espacio todavía no han superado el festín gráfico de *Homeworld 2*. Con todo, hay que decir que las explosiones de aeronaves y algunos efectos concretos co-

## Datos técnicos

**GÉNERO**
Estrategia

**DESARROLLADOR**
Petroglyph

**EDITOR**
Activision

**PRECIO:** 49,95 € **PEGI:** 12+

**IDIOMA** Textos de pantalla: español — Voces: inglés

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 1 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 64 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

**WEB** www.empireatwar.com




**La mayor parte del tiempo te lo pasas combatiendo a ras de suelo.**



**Gráficamente, no supera las excelencias de juegos como *Dawn of War*.**




**Rebeldes e Imperio, los dos bandos del juego, tienen luces y sombras.**

mo el láser están realmente bien conseguidos.

Pero adentrémonos un poco más en el lado oscuro. Aunque todo parecía indicar que el gran problema de este juego podía ser la falta de equilibrio entre sus diferentes propuestas, lo cierto es que el mayor defecto de *El Imperio en guerra* es la repetición de los mismos patrones a la hora de resolver las misiones. El juego ofrece poco margen a planteamientos estratégicos alternativos.

Hay buenas ideas en este juego, por supuesto. Ahí tienes para demostrarlo la gestión de refuerzos, la gran cantidad de unidades importadas de las películas o su flexibilidad al permitir una resolución automática de las batallas.

Pero la restricción de unidades, el ritmo tedioso de muchas batallas terrestres –con mapas demasiado cerrados y de rutas excesivamente guiadas– y la poca libertad a la hora de configurar tu flota galáctica acaban por pasar factura a un juego que pierde sabor y encanto tras unas cuantas horas ante el monitor.

## A BOCAJARRO

Da la sensación de que Petroglyph, en vez de ir administrando sabiamente todos los comodines a lo largo de la partida, enseñase sus cartas al comienzo. El juego va perdiendo fuerza a medida que profundizamos en él, cuando, por lógica, debería ser todo lo contrario.

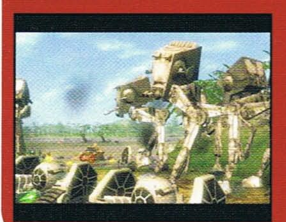
Sin duda, gran parte del mérito de *El Imperio en guerra* reside en sus tremendas dimensiones. Sus creadores, y en eso sí que han dado en el blanco, han sabido trasladar al monitor la inmensa escala de la famosa guerra entre Rebeldes e Imperio. El universo del juego también es enorme.

## CONSEJOS DE GUERRA

**La galaxia es como Roma: no se hizo en dos días. Y tampoco se conquista en un periquete. Así que agárrate a estos consejos que te pueden ser útiles.**

### COMBATES TÁCTICOS TERRESTRES

**Utiliza unidades de movimiento rápido, avanza y reconoce el terreno para tus bombarderos y unidades de artillería. También conviene que te cuides de las torres turboláser. Son tremendamente devastadoras contra los vehículos. Para convertirlas en chatarra, utiliza tus unidades de infantería.**



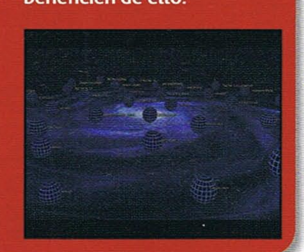


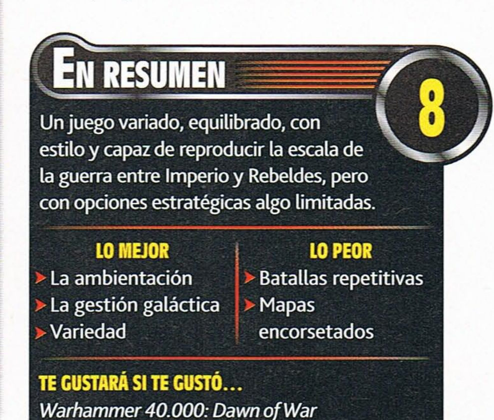
### COMBATES TÁCTICOS ESPACIALES

**No comiences nunca una batalla espacial con los bombarderos. Mantenlos en reserva hasta que las unidades más peligrosas del enemigo estén debilitadas. Además, las naves grandes no pueden hacer maniobras de 360º, así que desactiva las defensas de una cara de la nave y después atácala con unidades rápidas.**

### MAPA GALÁCTICO

**En cada planeta construye barracones y una fábrica de vehículos ligeros para que vayan produciendo unidades defensivas. Por otra parte, los líderes de grupo tienen una bonificación pasiva que reduce el coste de construcción, así que ve moviéndolos por cada uno de tus planetas para que todos tus dominios se beneficien de ello.**





## EN RESUMEN

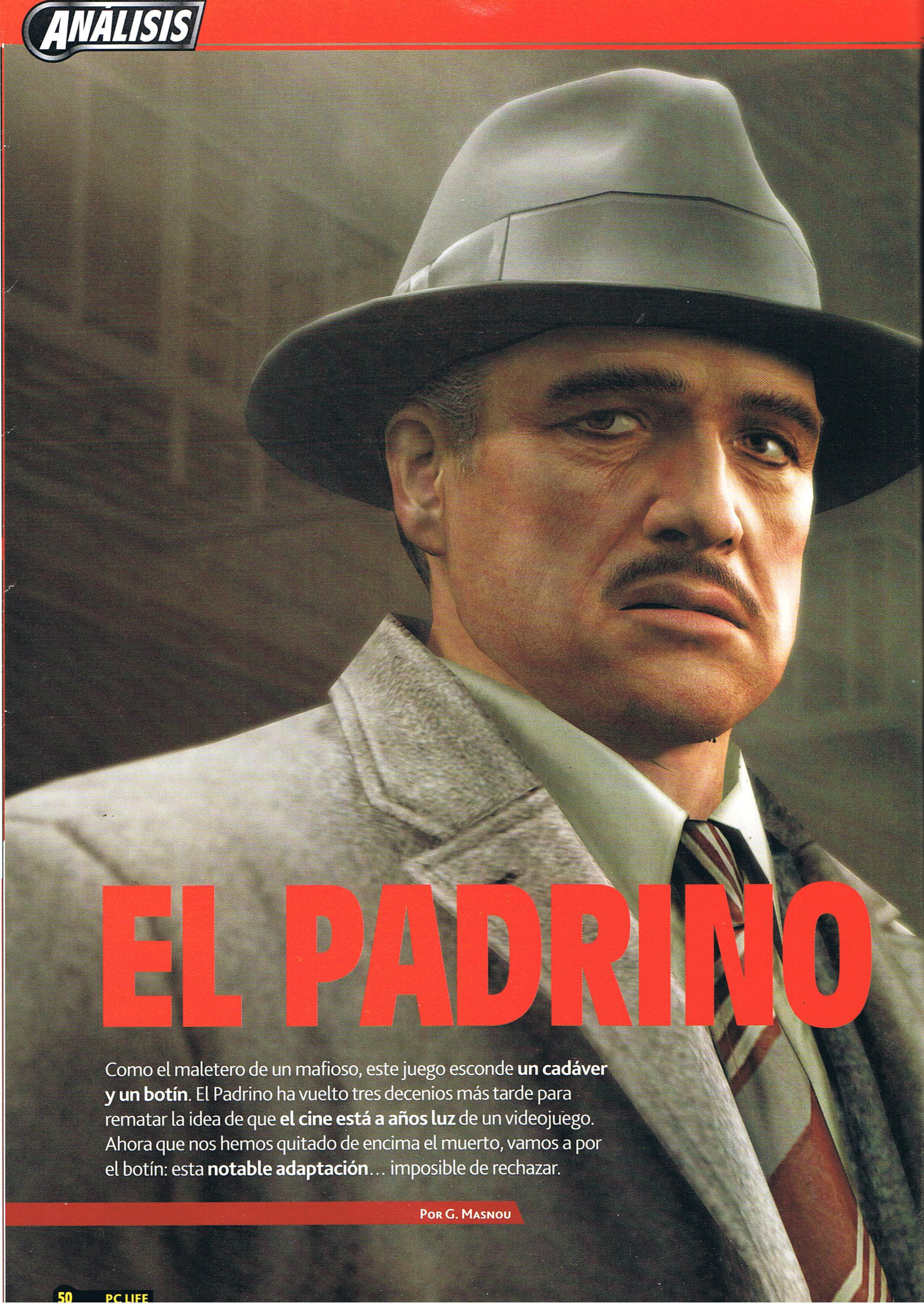
**8**

Un juego variado, equilibrado, con estilo y capaz de reproducir la escala de la guerra entre Imperio y Rebeldes, pero con opciones estratégicas algo limitadas.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| La ambientación | Batallas repetitivas |
| La gestión galáctica | Mapas encorsetados |
| Variedad | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**

*Warhammer 40.000: Dawn of War*



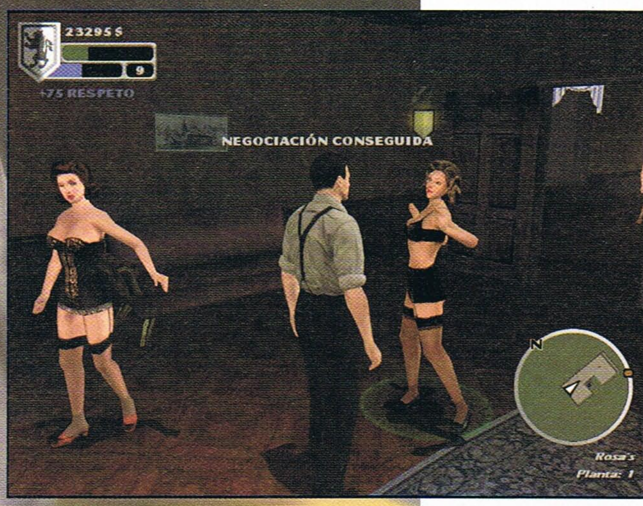
# EL PADRINO

Como el maletero de un mafioso, este juego esconde **un cadáver y un botín**. El Padrino ha vuelto tres decenios más tarde para rematar la idea de que **el cine está a años luz** de un videojuego. Ahora que nos hemos quitado de encima el muerto, vamos a por el botín: esta **notable adaptación**… imposible de rechazar.

POR G. MASNOU

Arranca el juego con las primeras notas del archiconocido tema *Love Theme from The Godfather*, de Nino Rota, y de la nada aparece majestuosa la figura en blanco y negro de Don Vito Corleone. Piel de gallina y la sensación de que Electronic Arts se ha llevado el gato al agua sin bajar del autocar. Y es que 34 años después de su fulgurante irrupción en los cines de medio planeta *El Padrino* sigue siendo una obra estremecedora. Filmada por Francis Ford Coppola a partir del libro homónimo de Mario Puzo, *El Padrino* es el retrato milimétrico de una época y una crítica a la sociedad norteamericana llena de matices: su política y economía siempre en entredicho, su espectro social convulso y su inevitable violencia.

Con la trama del primer film de la trilogía como espina dorsal, los desarrolladores de EA han creado algo así como una versión interactiva de *El Padrino* con los momentos más emblemáticos del film (realzados con varios fragmentos



**Desde luego hay ofertas que no se pueden rechazar.**



**En *El Padrino* la violencia no es la solución a todos los problemas.**



Cada vehículo tiene una velocidad y una resistencia concretas.



Durante los tiroteos lo más importante es saber cubrirse.




Los disparos a la cabeza ayudan a ahorrar mucha munición.

del libro) y, al mismo tiempo, brindando al usuario la posibilidad de labrar su propio futuro como miembro de la familia Corleone. Y aquí radica, sin ningún atisbo de duda, el mayor atractivo de este título, en su capacidad por sumergir al usuario en el imaginario mafioso creado por Coppola sin renunciar a la libertad de elección.

## Ante todo respeto

El marco es una gris ciudad de Nueva York de los años 40 bajo los oscuros designios de cinco familias mafiosas. Y el objetivo no es otro que llevar el nombre de los Corleone hasta el peldaño más elevado de la escala de poder y, simultáneamente, convertir al protagonista (un tipo anónimo por cuyas venas no circula sangre Corleone) en todo un Don de la mafia.

En este aspecto, *El Padrino* es un fiel retrato del día a día de una banda criminal y de sus constantes esfuerzos por hacerse con la santísima trinidad del mundo del hampa: respeto, dinero y poder. Extorsionar comerciantes, asesinar peces gordos, sobornar a policías, comprar salas de juegos ilegales o diezmar el resto de bandas son el pan de cada día en el juego de EA, aunque aquí todo tiene un precio.

El juego ofrece un entorno vivo en el que cada acción acarrea consecuencias. No sólo el fin justifica los medios, sino que es tan importante la forma de resolver la misión como su propia conclusión. En este sentido, nada que ver con *Grand Theft Auto*, donde la carnicería garantiza el éxito.

El secreto reside en saber combinar el uso de la violencia y la diplomacia en función de las necesidades de cada momento. Si uno se emplea con demasiada saña en las acciones contra las otras familias, la barra de respeto sube y convierte al usuario en el enemigo público número uno. Igualmente si mandas al camposanto a demasiados inocentes, las fuerzas del orden de la ciudad se transforman en furiosos perros de presa, disparándote y persiguiéndote con los coches patrulla a la más mínima ocasión.

Lo interesante de esta libertad de elección es que no reina la anarquía: ya sabes que si eres capaz de ganarte el respeto de la vecindad y mantener el nivel de



## Datos técnicos

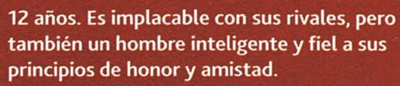
**GÉNERO** Acción
**DESARROLLADOR** Electronic Arts
**EDITOR** Electronic Arts
**PRECIO:** 49,95 € **PEGI:** 18+
**IDIOMA** Textos de pantalla · Voces

| **REQUISITOS** | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,2 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR** Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
**WEB** www.es.eagames.com/products.view.asp?id=6478

## RETRATO DE FAMILIA

*El Padrino* cuenta con versiones poligonales de todos los actores del film de Coppola. ¿Todos? Bueno, Al Pacino se negó a participar.



### VITO CORLEONE

El Don más temido y respetado de Nueva York, ciudad a la que llegó como emigrante tras abandonar su Sicilia natal a los 12 años. Es implacable con sus rivales, pero también un hombre inteligente y fiel a sus principios de honor y amistad.

### SONNY CORLEONE

Santino "Sonny" Corleone es el primer hijo de Don Vito. Duro, valiente, impulsivo y mujeriego, es el candidato número uno a suceder a su padre. Sin embargo, muere a manos de los Tattaglia cuando apenas ha empezado a ejercer de jefe.

### TOM HAGEN

Amigo de la infancia de Sonny Corleone y huérfano, Tom fue adoptado por Don Vito. Abogado de profesión, Tom realiza las labores de ***consigliere*** (consejero) de la familia. Serio, inteligente y trabajador, todo un salvavidas para la familia.



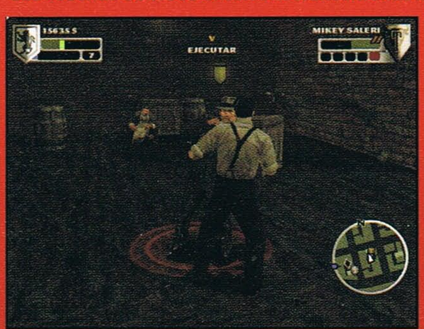
### LUCA BRASI

Personaje sin mucha importancia en la película, adquiere en el juego cierta entidad, ayudando al jugador y contándole lo que necesita saber sobre la calle. De corta estatura y cuadrado, tiene fama de ser un hombre terriblemente violento.


Las escenas de vídeo están excelentemente interpretadas.



Ganar en los combates es relativamente fácil.



El sistema de combate a puñetazo limpio es muy completo.


Ni las damas se salvan de la despiadada tiranía de los Corleone.


Algunos comerciantes necesitan de incentivos extra para aceptar el chantaje.

criminalidad bastante bajo, tienes las puertas abiertas al estatus de Don. A partir de ahí, móntatelo como quieras.

## Detalles y más detalles

Con el objetivo de brindar un nivel de inmersión sin precedentes en un juego de estas características, los desarrolladores han dado forma a un sistema de creación y desarrollo de personaje profundo, muy completo y con muchos puntos en común con el de los juegos de rol. El usuario puede moldear y dar forma a una representación poligonal exacta de su persona y, si el negocio prospera y el dinero fluye, existe también la posibilidad de ampliar el guardarropa con todo tipo de ropa y complementos con los que cubrir al protagonista. Asimismo, a medida que el león rampante que caracteriza el escudo de los Corleone vaya tomando el mapa de la ciudad, el jugador suma puntos de experiencia que luego puede utilizar para mejorar su salud, velocidad de conducción, posición de disparo o habilidad con los puños.

**El secreto del juego reside en saber combinar el uso de la violencia y la diplomacia**

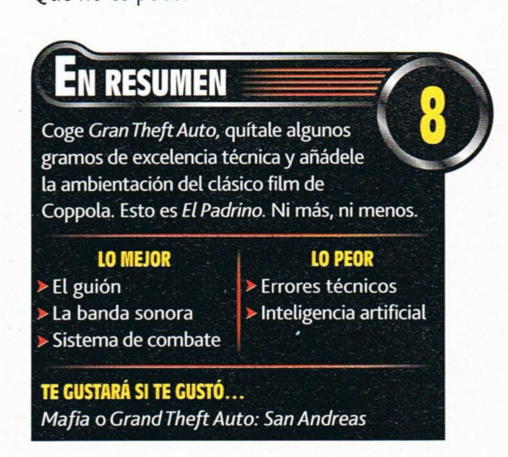
La acción de *El Padrino* es muy consistente. La conducción de vehículos no es realista (la física y el sistema de daños dejan mucho que desear), pero sí divertida y sumamente sencilla de manejar. Las persecuciones por las calles de Nueva York supuran espectacularidad y adrenalina, y la sensación de velocidad es buena.

Mejor aún es el sistema de combate. Las peleas a puñetazo limpio ofrecen un amplio abanico de posibilidades, con multitud de golpes, bloqueos y movimientos brutales varios, como la posibilidad de estrangular literalmente al oponente o lanzarlo violentamente contra el suelo. Las armas de fuego son igual de eficientes, con un sistema de apuntado automático que permite ejecutar disparos con milimétrica precisión (por ejemplo, disparar a las piernas de un enemigo para derribarlo). Por supuesto, además puedes utilizar elementos del escenario para proteger al protagonista del fuego enemigo.

## A dos pasos de la gloria

Pese a su evidente potencial, *El Padrino* deja algún cabo suelto debido en gran parte a su naturaleza multiplataforma. No hay apartado multijugador ni apenas sangre (sorprendente en un juego de naturaleza tan violenta). Tampoco realza el conjunto una representación de Nueva York triste en texturas, ni la escasa carga poligonal que caracteriza a transeúntes, coches y el interior de algunos inmuebles, como tampoco ayuda el escaso esfuerzo para diferenciar entre el día y la noche. Todos estos elementos son impropios de un juego de última generación. Al menos en un PC.

Entristece también comprobar la insolvencia de los desarrolladores a la hora de eliminar los errores que suelen caracterizar a muchos videojuegos de índole expansiva y no lineal: coches que desaparecen tras cruzar una esquina, transeúntes que surgen de la nada, presión policial que sube y baja sin motivo aparente, mafiosos que se muestran indiferentes ante la apropiación de sus negocios, enemigos que en pleno tiroteo son incapaces de cubrirse decentemente y así un largo y frustrante etcétera. Son detalles que sitúan a *El Padrino* justo varios pies por debajo de *GTA: San Andreas*. Que no es poco.


**En resumen** — **8**

Coge *Gran Theft Auto*, quítale algunos gramos de excelencia técnica y añádele la ambientación del clásico film de Coppola. Esto es *El Padrino*. Ni más, ni menos.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| El guión | Errores técnicos |
| La banda sonora | Inteligencia artificial |
| Sistema de combate | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Mafia* o *Grand Theft Auto: San Andreas*

# El Señor de los Anillos
# LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II



A Tolkien **se le caería la baba**. Primero Peter Jackson con sus **tres peliculones** y ahora llega EA y atenta contra el refranero: las **segundas partes** siempre **son mejores**. El universo de los anillos dependientes te abducirá sin remedio con esta **espectacular puesta en escena**.

POR A. SAYALERO

Es lo que tiene esto del progreso tecnológico. Las grandes obras se renuevan a sí mismas en un corto lapso de tiempo y donde dijimos excelente trabajo, decimos excelentísima secuela. Los resultados saltan a la vista: el mejor videojuego basado en *El Señor de los Anillos* es precisamente éste, el último en aparecer hasta la fecha.

No, no nos hemos dejado cegar por los meros avances visuales. Lo cierto es que EA ha desarrollado un producto moderno en el más amplio sentido de la expresión al incorporar todos y cada uno de los elementos que identifican a la estrategia actual. Escríbenos una carta si nos dejamos alguno: héroes, formaciones, poderes, invocaciones, protagonismo del combate en detrimento de la gestión, experiencia de las unidades y mapa estratégico.

### LA MÚSICA DE LOS AINUR

Según la mitología creada por Tolkien, Eru, el Único, creó a los ainur cuando sólo existía el

vacío. Entonces los puso a tocar y con su melodía nació el universo y se desarrollaron las edades y las leyendas de Beleriand y la Tierra Media. Por suerte, EA se ha encargado de que la armonía técnica del juego sea casi tan hermosa como las dulces melodías de los primeros hijos de Eru. Y digo casi porque, a no ser que tu PC sea una auténtica bestia parda, es probable que sufras de vez en cuando ralentizaciones más dolorosas que la rebelión de Melkor y tiempos de carga largos como las guerras de la Primera Edad.

De todas formas, la belleza eclipsa estos defectos. Estamos hablando del título de estrategia más espectacular que hay en el mercado, así que puedes apostar lo que quieras a que el apartado visual no te dejará indiferente. Uno se queda pasmado viendo a los balrogs irrumpiendo con toda su gloria, a los enormes dragones inundando de pánico la pantalla, a los cielos oscurecerse de terror y descargar furiosas lluvias de fuego y meteoros sobre las robustas murallas de los enanos y los estilizados palacios de los elfos. ¿O creías que después de Jackson ya no habría espacio para las sorpresas?

Las excelencias del diseño no se limitan a las partes jugables, pues todo, incluidos los menús y los vídeos, nos devuelve a las sensaciones que experimentamos cuando, con unos cuantos años menos, abrimos por primera vez un libro de un tal Tolkien.

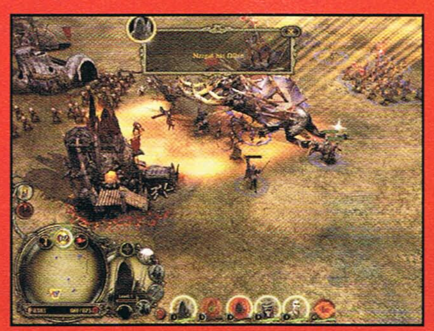


**Muchos héroes y muchos rohirrim, ¿cuál es el problema?**



**La peor pesadilla de los orcos: enanos asediando Mordor.**


Efectivamente, la superioridad numérica es importante.


Llevo olifantes y nazgul, ¿por qué se molestan en luchar?


La que se puede llegar a montar por un simple anillo.


Siempre es un placer contemplar una buena horda de orcos.


Sí, son pequeños, pero el grandote no les dura dos asaltos.

Dicen los ingleses que no hay que intentar arreglar lo que ya funciona. No es que esté muy de acuerdo con tan conservadora filosofía, pero en este caso el resultado de aplicarla es impecable. Dado que la banda sonora de las películas es una de las mejores que ha tenido el cine en toda su historia, ¿por qué cambiarla? No se ha modificado ni una sola nota, de modo que si disfrutas de las ya conocidas melodías te sentirás como en casa. En cuanto al resto del apartado sonoro, destila calidad a cada momento.


## Datos técnicos

**GÉNERO** Estrategia
**DESARROLLADOR** EA Los Ángeles
**EDITOR** Electronic Arts
**PRECIO:** 49,95 € **PEGI:** 12+
**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,6 GHz | PIV 2,4 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR** Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8
**WEB** www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/es/home.jsp

## Lo siento en el aire...

Mucho han cambiado las cosas desde que Westwood nos mostró el camino más dinámico del género. Para empezar, ya no suele ser tan importante ni compleja la recolección y gestión de recursos; a decir verdad tampoco los árboles tecnológicos son lo que eran. Ahora casi todo gira alrededor del combate, que ya no se concibe sin héroes ni unidades que adquieren experiencia y se adaptan a distintas formaciones.

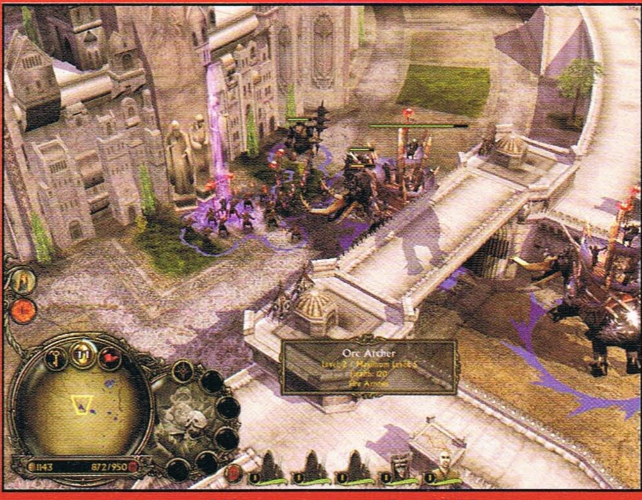
*La Batalla por la Tierra Media II* no se aparta de estos parámetros. Hay un solo recurso, omnipresente en el juego y con mucho protagonismo, pues el sistema de recogida obliga a explorar y construir por gran parte del mapa, lo que inevitablemente nos expone ante el enemigo. No hay muchas tecnologías, edificaciones ni mejoras disponibles. Aparte, tampoco hace falta desplazar las unidades a sus centros de entrenamiento para reinstruirlas. Una vez desarrollada una tecnología, basta con que la apliques a una unidad o grupo de unidades a cambio de los puntos de recurso correspondientes.

Una accesible y ágil interfaz nos permite acceder a toda la gama de acciones posibles e incluso modificar formaciones a la carta con un solo clic o movimiento de ratón, novedad de esta entrega al igual que los combates navales y las mejoras en el sistema de edificaciones.

Luego está el sistema de invocaciones y milagros, parecido a lo visto en las metrópolis y envíos de *Age of Empires III*: acumulas puntos de experiencia globales en combate y al llegar a cierto nivel haces tu encargo. La diferencia radica en que en este caso se trata de poderes permanentes que sólo necesitan tiempo para recargarse.

¿Cuál es el elemento central de la trama de *El Señor de los Anillos*? El anillo único. ¿Cuál será entonces el elemento central de la jugabilidad? Pues el mismo. Su presencia en algún lugar del mapa te obliga a explorar y encontrarlo antes que el enemigo, o a robárselo si lo localiza primero. No lo ignores o puede que el mismísimo Sauron aparezca en tu base y


Lo más parecido a una jaqueca multiplicada por nueve.


Los escenarios son archifamosos, como Minas Tirith.


Con ustedes los olifantes y sus alegres arqueros.

## HÉROES A LA CARTA

Gandalf, Áragorn, Sauron, Galadriel... Hay un gran ramillete de protagonistas para escoger, pero si no te satisfacen, fabrícate uno de diseño exclusivo. El sistema de creación es muy sencillo. Comienza escogiendo raza, sexo, nombre y apariencia. Después elige su arma y su armadura y ya tendrás su aspecto final. Finalmente escoge los atributos y los poderes de cada nivel de experiencia. El juego también incluye un sistema de títulos que obtener en función de tu actuación en combate: haz que tu avatar mate a un dragón y será conocido como Matadragones, haz que aniquile a cien enemigos (las estadísticas se guardan, no hace falta que los extermines de una sola sentada) y su título le asegurará el respeto y el temor allá donde vaya.




la aniquile con un par de mazazos. He aquí una innovación brillante.

### Anillo ultraduradero

Si hace un momento pasábamos de puntillas por la escasa profundidad estratégica de ciertos aspectos, ahora alabemos su capacidad de adaptación. Hay seis razas jugables, cada una con su estilo de juego, unidades, héroes, edificaciones y tecnologías. La capacidad de curación de los elfos rivaliza con los dragones y la velocidad de los goblins, y éstos con la solidez de las fortificaciones y formaciones enanas.

**Estamos hablando del título de estrategia más espectacular que hay en el mercado**

El argumento de las campañas predefinidas (una para el bien y otra para el mal) gira alrededor de la lucha por el dominio de las tierras del Norte. No está mal, pero es una pena que sólo incluya ocho misiones por bando. Menos mal que las escaramuzas y otros dos modos multijugador (Torneo y Guerra del Anillo) alargan la vida del juego. En el modo Torneo compites por ascender en una clasificación de los mejores jugadores. Por su parte, la Guerra del Anillo recuerda mucho al sistema de los *Total War*, ya que incluye un mapa estratégico sobre el que desplazar nuestras tropas como paso previo al tiempo real. Podría haber sido la bomba de no ser porque, a diferencia de los mapas de la saga de *The Creative Assembly*, éstos tienen menos profundidad estratégica que la política ecológica de Hitler.

Lo cierto es que no estamos ante la nueva referencia del género, pero si te gusta la ambientación y jugar sin excesivas complicaciones, no te lo pienses más. ¿A qué estás esperando, insensato?



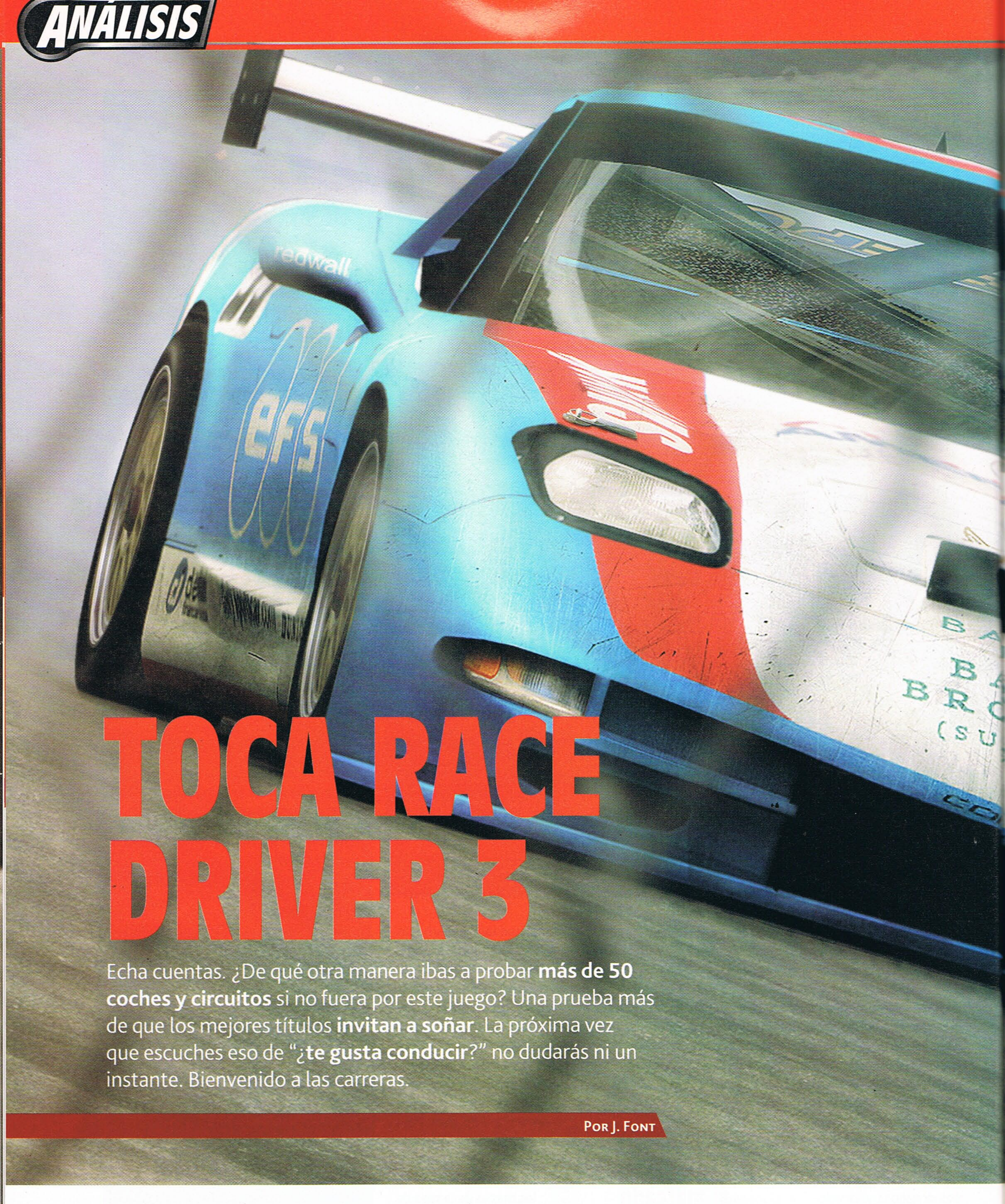
## EN RESUMEN

**8**

El juego de estrategia más espectacular que existe. Si amas el universo de Tolkien, disfrutarás como un enano, sobre todo en el modo multijugador.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Los héroes | El rendimiento |
| El multijugador | Poca profundidad |
| La espectacularidad | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media*



# TOCA RACE DRIVER 3

Echa cuentas. ¿De qué otra manera ibas a probar **más de 50 coches y circuitos** si no fuera por este juego? Una prueba más de que los mejores títulos **invitan a soñar**. La próxima vez que escuches eso de "**¿te gusta conducir**?" no dudarás ni un instante. Bienvenido a las carreras.

POR J. FONT

La veterana saga *TOCA* vuelve a visitar los compatibles con un nuevo título. Con alguna interrupción en nuestro país, la serie ha seguido acercándonos al mundo de las carreras de coches Gran Turismo. Después de apostar por un argumento sólido en su anterior entrega, ahora ofrece multitud de competiciones en las que participar. Sin duda se trata, ahí es nada, del título de conducción con más opciones de carreras del mercado: 35 categorías diferentes, desde karts hasta coches de Fórmula 1, pasando por carreras off-road o las de turismos que dan nombre al título. Un juego, al fin y al cabo, que no te deja alternativa: si no encuentras tu estilo favorito de competición, es que no te gustan las carreras, así de claro.

## TRES DESTINOS

*TOCA Race Driver 3* (en adelante *TOCA 3*) está estructurado en torno a tres modalidades de juego. Por un lado se encuentra la Gira Mundial, por otro las Carreras




*TOCA 3* es un paseo por todas las disciplinas del motor y en ninguna defrauda.

De tu actuación en el modo historia depende llegar a lo más alto.

Los karts son el primer peldaño hacia la Fórmula 1. Que se lo digan a Alonso.

Profesionales y por último las carreras rápidas, que ofrecen carreras aisladas incluso en modos como el contrarreloj.

La Gira Mundial se desarrolla en torno a un modo historia, parecido al de la anterior entrega, en el que encarnas a un piloto fracasado de las carreras de GT. Pronto caes en manos de un entrenador escocés que guía tus pasos para convertirte en un as del volante.

En esta modalidad, empiezas en la Clio Cup o la Global GT Lights. Una vez superados los objetivos que te exige el campeonato, el juego te ofrece nuevas competiciones en otras disciplinas del motor como los rallies o las carreras en circuito. Según elijas, te irás inclinando hacia una u otra modalidad. En cualquier caso, puedes disputar todas las carreras que hayas desbloqueado previamente aunque hayas dirigido tu carrera por otro camino.

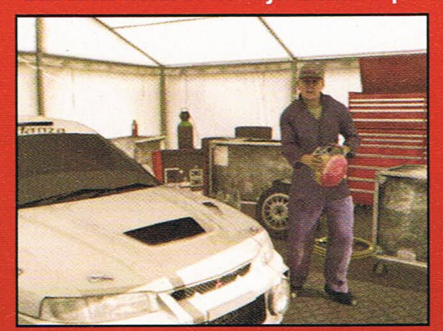
Este modo historia está repleto de vídeos en los que tu entrenador te da consejos o te advierte de tus adversarios más



Guarda los vídeos de tus mejores carreras para subirte el ego.



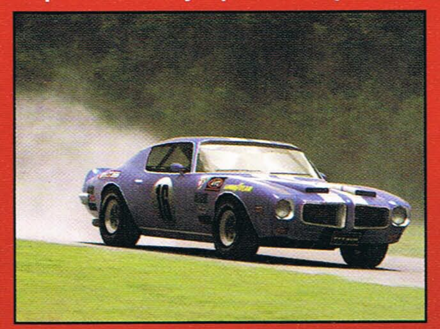

Los coches cada vez son más potentes. No dejes que se desboquen.



Numerosos vídeos te van sumergiendo en tu carrera profesional. Saluda al entrenador.




Antes de las carreras puedes configurar tu vehículo para obtener un rendimiento extra.



El elenco de vehículos es impresionante. Incluso las viejas glorias están.

peligrosos. Incluso es posible recibir la visita en los boxes de un piloto agraviado después de una maniobra poco ortodoxa durante la carrera.

## Todo es empezar

Al igual que tú, los demás pilotos también son jóvenes promesas. Así que en las primeras carreras no te resulta difícil obtener buenos resultados. A medida que avanzas, el juego deja de ser tan fácil. Los vehículos ganan en potencia y velocidad y tus adversarios se ganarán el sueldo. Buscar la trazada correcta y apurar la frenada son las bazas que distinguen a un buen piloto de uno mediocre. Impactar con un adversario es sinónimo de acabar fuera de la pista o terminar descalificado por conducción temeraria.

Para sacarle algo de potencia extra, tienes la opción de configurar tu vehículo y así sacarle un mayor rendimiento. Son muchas las opciones, aunque todas se representan de un modo esquemático que facilita las modificaciones. Una vez realizadas, tienes la oportunidad de probar el vehículo.

Por desgracia, el acceso a nuevas categorías y circuitos peca de cierta rigidez, ya que es imprescindible pasar por la Gira Mundial para desbloquear nuevas competiciones o carreras profesionales en los otros modos de juego. Claro que, con tantas categorías, tu paso por ellas en el modo historia prácticamente consiste en una carrera de toma de contacto y otra en la que debes mostrar tu habilidad.

**Este título supone la única oportunidad de la temporada de pilotar un Fórmula 1**

Tu entrenador te da consejos útiles incluso durante la carrera a través de la radio. Pero no en todas las competiciones. En las de rallies, por ejemplo, su voz es sustituida por la del copiloto. Algo muy útil si tienes en cuenta que en esta modalidad el trazado del circuito desaparece de la interfaz. Además le da el toque de realismo necesario para sumergirte en este tipo de competición.

La modalidad de Carreras Profesionales te permite acceder a una competición del juego y hacerte un nombre en ella. Puedes optar por los rallies, las carreras off-road, las de coches GT, etc. Eso sí, siempre empezando en categorías modestas y siguiendo los pasos de la mayoría de pilotos profesionales. Por ejemplo, en el caso de la Fórmula 1 empiezas pilotando karts y vas

## Datos técnicos

**GÉNERO**
Carreras
**DESARROLLADOR**
Codemasters
**EDITOR**
Codemasters
**PRECIO:** 44,95 € **PEGI:** 12+




**IDIOMA** Textos de pantalla · Voces

| **REQUISITOS** | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,5 GHz | PIV 3,2 GHz |
| Memoria RAM | 512 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN 2 Internet 2

**WEB** es.codemasters.com/tocaracedriver3

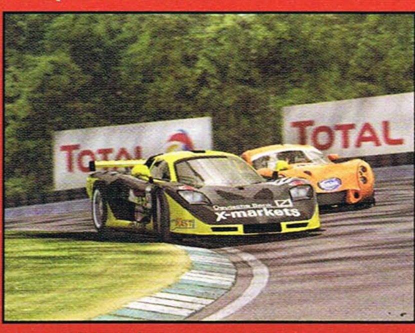





Nada como una trepidante carrera de autocross para subir la adrenalina.




Salir del rebufo del coche que te precede te hace perder velocidad.




Sangre fría es lo que necesitas para aguantar la presión de tus rivales.

ascendiendo por las distintas categorías: Fórmula Ford, Fórmula 3, etc., hasta llegar a formar parte del equipo Williams de Fórmula 1. Éste es el único coche licenciado de la máxima competición y la única oportunidad de la temporada de pilotar un F1.

## De casta le viene al juego

Las mejores credenciales de la saga *TOCA* son la calidad gráfica y el manejo realista de los distintos vehículos. A medida que han aparecido nuevas entregas, los desarrolladores han ido incluyendo ayudas que permiten la adaptación del juego a todo tipo de jugadores. Por ello no sorprende que se hayan incluido dos niveles de dificultad que te permiten adaptar el juego a tu nivel de conducción.

En el nivel profesional, las maniobras bruscas se traducen en giros incontrolados que sólo puedes superar con mucho tacto. Los daños en el vehículo también son más evidentes. Hasta el punto de que puedes verte obligado a abandonar la carrera de turno por avería mecánica. Junto al tacómetro y al velocímetro, se han añadido iconos que permiten conocer el estado de distintas partes del vehículo. De este modo te resulta más fácil controlar las averías mecánicas.

Lejos de la fórmula de las carreras ilegales a la que muchos desarrolladores se están sumando, *TOCA 3* te brinda la oportunidad de disfrutar de numerosas competiciones en circuitos cerrados al tráfico. Se trata de un digno sucesor de la saga. Quizá eches en falta la posibilidad de profundizar más en cada una de las categorías, pero es el precio a pagar por la enorme cantidad que se recrea. Las opciones son muchas y no defraudan.

## ¿POR CUÁL TE DECANTAS?

En esta entrega los desarrolladores han apostado por la diversidad. Aquí tienes algunas de las opciones que te brinda el juego.

### F1

Pocas ocasiones tendrás de pilotar uno de estos bólidos. En este juego puedes hacerlo e incluso labrarte tu propia carrera profesional empezando con los karts.



### OFF-ROAD

Si te gusta retozar por el campo, éste es tu tipo de carreras. Podrás conducir estos monstruos de tracción total con plena libertad. No olvides tener mucho cuidado con las zonas arenosas.

### AUTOCROSS

Se trata de correr por polvorientos circuitos con buggies. En estas carreras desearás convertirte en uno de los intocables. No es broma: si se tocan las ruedas, saltarás por los aires.



### CLÁSICOS

Si eres aficionado a los coches, seguramente tendrás nostalgia de los clásicos. Sí, lo has adivinado: en *TOCA 3* también tienen su apartado. Puedes pilotar tanto vehículos de circuito como de rallies.



## EN RESUMEN

**8**

Es el Juegos Reunidos de los títulos de carreras. En él puedes conducir desde un Clio hasta un todoterreno con un buen nivel de simulación.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Muchas disciplinas | Progresión rígida |
| Múltiples vehículos | Campeonatos cortos |
| Dificultad progresiva | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*GTR* o *TOCA Race Driver 2*



Competir con vehículos como éstos te obliga a sacar al piloto que llevas dentro.

# TONY HAWK'S
## American Wasteland

El rey del monopatín no sólo **no cede su cetro**, sino que para colmo **se atreve con la bici y con** la modalidad "**Free Running**". Pese a que algunas ansiadas mejoras se han quedado en el tintero, *American Wasteland* es desde ya el **nuevo rey de los deportes extremos**.

POR X. ROBLES

Para los que amamos los juegos deportivos, el bueno de Tony Hawk es ya uno más de la familia. Y es que con éste ya son siete los juegos protagonizados por el *skater* más famoso del mundo... en siete años. Siendo una de las "gallinas de los huevos de oro" del mundillo, la franquicia se enfrenta al siempre difícil reto de renovarse año tras año sin alejarse demasiado de sus raíces. La solución: hay modos de juego para todos los gustos.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes
DESARROLLADOR
Aspyr/Neversoft
EDITOR
Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € PEGI: 16+
IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [UK]

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
| --- | --- | --- |
| Procesador | 1,2 GHz | 1,5 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 · LAN ✗ · Internet 8
WEB www.aspyr.com/games.php/pc/thaw



### CON EL SKATE A CUESTAS

El modo Historia, columna vertebral del juego, representa esa necesidad de evolucionar, y es aquí donde encontramos todas las novedades que *Tony Hawk's American Wasteland* (en adelante *THAW*) aporta a la saga. Después de seleccionar a tu protagonista, debes soportar que unos indeseables te atraquen nada más pisar el suelo de Los Ángeles; casi con un pie todavía en el autocar. Pero ellos también tienen su corazoncito, de manera que no te roban tu querido skate. "Oh, gracias Señor". Y es que tu pericia sobre la tabla es la llave que abrirá todas las puertas de L.A.: aquí los amigos se hacen a golpe de *nosegrabs*, chaval.

Ciertamente, el juego no será recordado por su argumento, pero sirve de perfecta excusa para presentarte a tus nuevos compañeros y las más de 100 misiones que te encomendarán. Desde aprender los movimientos más básicos hasta recorrer media ciudad siguiendo a un perro para recoger madera (poca broma con el nieto de Lassie). Todo esto en un extenso y variado mapa por el que te desplazas sin presenciar una sola pantalla de carga.

Lógicamente, vas amenizando los viajecitos con las más inverosímiles piruetas y grindando algún que otro balcón con tu skate o bicicleta. Sí, sí, has leído bien; por primera vez en la saga puedes alternar tu monopatín con una BMX, aunque no es que su manejo difiera mucho de tu habitual herramienta de trabajo. Y por si esto fuera poco, en el juego hay cabida para una tercera disciplina: el "Free Running" o "Parkour".



*Grindar*-saltar... Así se forjan los verdaderos campeones.



El monopatín va al mismo psicoanalista que la raqueta de McEnroe.



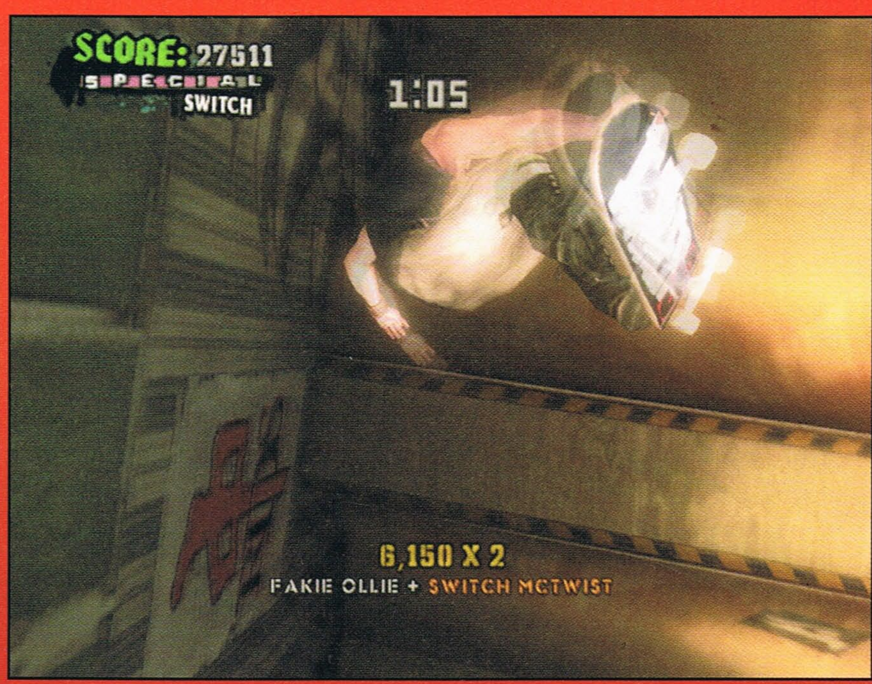

No te harán falta ruedecillas para aprender a ir en BMX: es casi igual que patinar.




El más *fashion* del barrio o el perfecto aspirante a desecho social. Es tu elección.




Ante un buen salto, recuerda: "más dura será la caída". Creo que esto va a doler...




Si consigues subir la barra de especial al máximo, podrás hacer trucos exclusivos.

## TUS NUEVOS MAESTROS

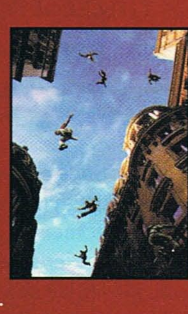
A estas alturas todo el mundo tiene muy claro que Tony Hawk es poco menos que el rey del *skateboarding*. Pero en *THAW* no basta con imitarle. Desde hoy necesitas conocer a los ases del BMX y el parkour.

### DAVE MIRRA



Puede que te suene, ya que protagonizó las dos entregas de la saga *Dave Mirra Freestyle BMX*. Durante los 80, él y su hermano Tim empezaron a saltar obstáculos con sus bicis. Hoy es un ídolo que ha realizado auténticas proezas.

### YAMAKASI



Considerados los pioneros del parkour, este grupo de amigos realiza espectaculares movimientos dignos de los mejores ninjas para subir paredes o saltar de un tejado a otro. Incluso tienen película propia, producida por Luc Besson.

¿Y eso qué es? Skate en mano, se trata de dar un par de pasos sobre una pared para coger impulso y dar una voltereta que permite enlazar combos para conseguir puntuaciones estratosféricas. Poner la guinda a este completo modo parece ser la función de las decenas de tiendas que permiten personalizar tu imagen y equipamiento.

Por su parte, el modo Clásico te propone recordar viejos tiempos. Encontrar la cinta escondida o pasar por las letras que forman la palabra s-k-a-t-e sigue siendo tan divertido como la primera vez, aunque sea en pistas procedentes de anteriores entregas. Finalmente, los modos multijugador y los sencillos editores de personajes, graffitis y pistas alargan más si cabe la vida del juego.

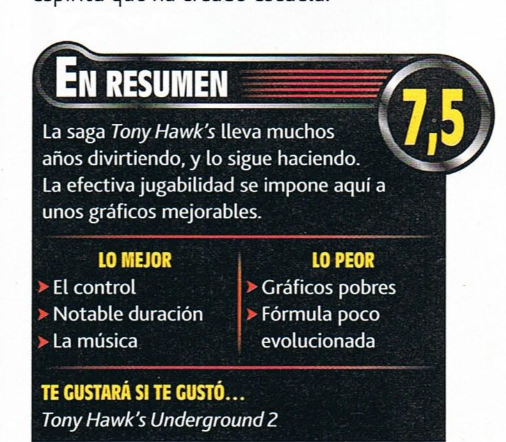
**Por primera vez en la saga puedes alternar tu monopatín con una BMX**

### PARECIDOS RAZONABLES

Estamos ante un título intachable en lo referente a la jugabilidad. La fórmula presentada por aquel lejano *Tony Hawk's Pro Skater*, como la leche de las cabras de Heidi, sigue fresca hoy en día. Los seis clones que han derivado en los últimos seis años han tenido el gran detalle de saber evolucionar sin traicionar el original. Lamentablemente, en lo técnico sí hacía falta un cambio que no se ha dado. El modelado de los personajes no llega al nivel que cabría exigir, los escenarios están carentes de detalles y la física, que palidece ante lo visto en los últimos juegos de acción, da pie a situaciones tan absurdas como caer tres veces seguidas estando ya en el suelo.

Como no podía ser de otra forma, algunas de las mejores (y no tan conocidas) bandas del punk y del rock de la costa oeste californiana conforman una banda sonora ideal para este juego. El doblaje (en inglés) es muy correcto y cuenta con subtítulos en español, aunque Tony Hawk es hombre de pocas palabras.

Lo cierto es que, a pesar de sus carencias a nivel técnico, este *THAW* responde sí o sí a las exigencias de los fans de la saga. Para todos los demás, novedades atractivas que en ningún caso provocan la renuncia a ese espíritu que ha creado escuela.



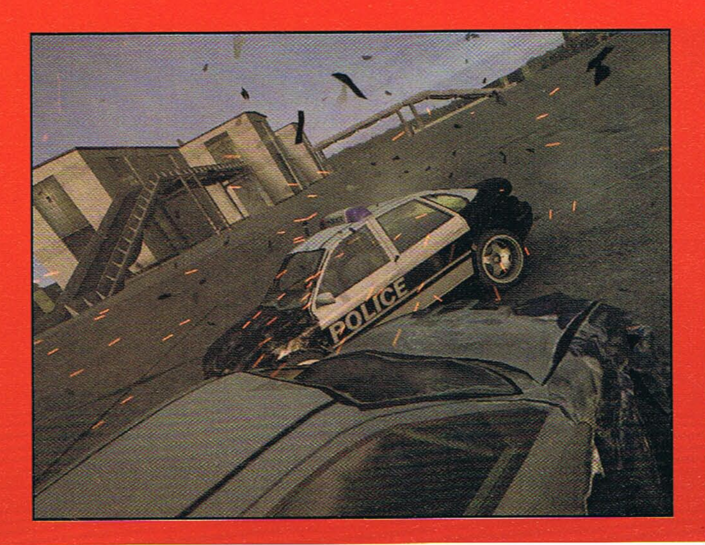
EN RESUMEN

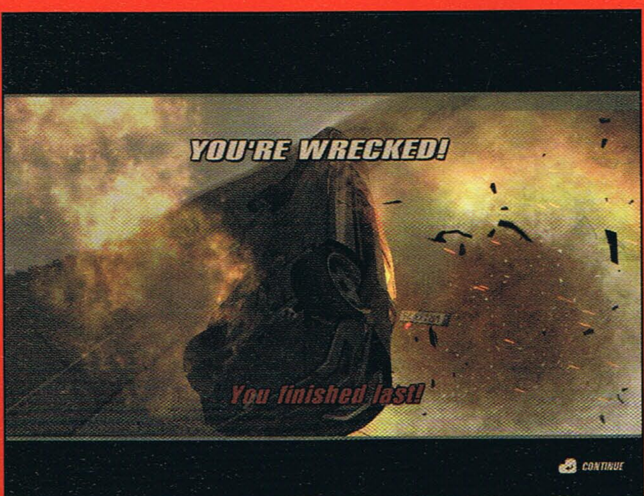
7,5

La saga *Tony Hawk's* lleva muchos años divirtiendo, y lo sigue haciendo. La efectiva jugabilidad se impone aquí a unos gráficos mejorables.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| El control | Gráficos pobres |
| Notable duración | Fórmula poco evolucionada |
| La música | |

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
*Tony Hawk's Underground 2*




# CRASHDAY



Un poquito de ***Flatout***, otro de ***Destruction Derby***, guiños a ***Need for Speed***... Déjate de originalidad. De lo que se trata es de **pasárselo bomba**. ¿Cómo? Con una **mezcla frenética y explosiva**. De veras, **no vas a ganar para estampitas** de San Cristóbal.

Por X. Robles

*Crashday* es uno de esos arcades puros que ofrecen diversión espectacular y sin aditivos. Los estudios independientes Moon Byte y Replay Studios han sacado adelante este juego con un único objetivo: divertir. Porque, vamos a ver, ¿a quién no le gusta la velocidad adulterada con nitros, los choques a 200 kilómetros por hora, disparar y lanzar misiles a los bólidos rivales o meterse en "loops" colosales? Lo mejor de todo es que los creadores han sabido construir *Crashday* a base de piezas de otros juegos, llenarle el depósito de gasolina y... ¡ale, a correr!

## Fuertes influencias

Los desarrolladores se han encargado de dejar bien claro que *Crashday* pretende instituir un estilo propio, pero que, inevitablemente, bebe de los referentes del género de conducción. Hay, en total, siete tipos de pruebas, todas muy extremas y frenéticas.

Es inevitable comparar el modo Carrera de Destrozos con la saga *Destruction Derby*: un espacio cerrado lleno de obstáculos y varios coches dispuestos a reducir a chatarra a los demás. La mecánica funciona porque ha funcionado siempre: gana el último que quede en pie. En *Crashday*, además, cuentas con una metralleta y unos misiles de destrucción masiva para volatilizar a los peleles que quieren arrebatarte el liderazgo. Es realmente divertido.

Otro modo de juego interesante es el Espectáculo de Especialistas, que te traslada a un mundo en el que los *Trackmania* y *Tony Hawk's* conviven en perfecta armonía. Hay loopings, rampas que quitan el hipo con sólo verlas... y tu objetivo es lucirte e impresionar al jurado, que te da puntos cada vez que pones en peligro tu integridad física.



## Datos técnicos

**GÉNERO**
Carreras

**DESARROLLADOR**
Moon Byte/Replay Studios

**EDITOR**
Atari

**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** 12+

**IDIOMA** Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

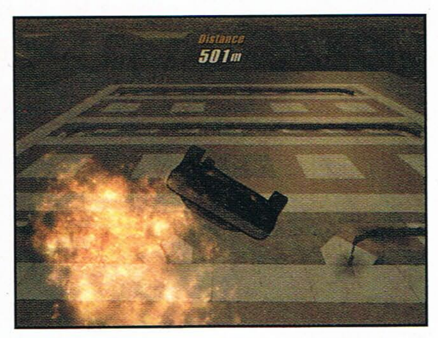
| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,5 GHz | PIV 2,5 GHz |
| Memoria RAM | 512 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 256 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

**WEB** www.crashday.com



Lo que viaja sobre el techo es una bomba. Si bajas de 30 km/h explota. Tú mismo.



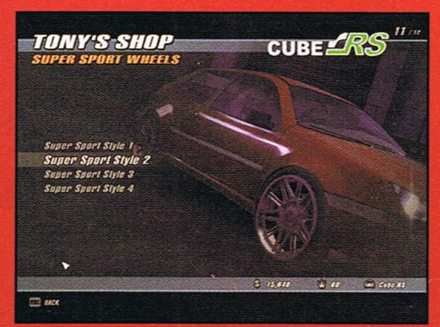

En los mini juegos tu integridad física no importa: ¡a dar espectáculo!



A medida que avanzas, controlas coches más chulos y potentes.




En el "Stunt Show", cuanto más alto saltes mejor. Procura aterrizar bien.




¿Has visto qué llantas hemos comprado? Nos hemos dejado el sueldo de dos meses.

Las carreras clásicas, en cambio, recuerdan muchísimo a las de *Flatout*, llenas de obstáculos, con choques espectaculares y coches que terminan para el desguace. Quizá se eche en falta aquí algo más de interactividad con el escenario y una inteligencia artificial más trabajada. La mayoría de las veces los rivales cometen los mismos errores y, si sabes aprovecharlo, lo tendrás fácil para ganar.

Aparte de los siete modos de juego también nos encontramos con un añadido muy *Flatout*: los minijuegos. Van desde saltar por una rampa y estrellarte lo más lejos posible hasta llevar una bomba encima del coche e intentar explotar en el aire para recorrer unos metros más. Aunque no dejan de ser graciosos, son sólo eso, minijuegos, y ahí se quedan.

**Se trata de una oferta muy atractiva para todos aquellos que busquen diversión inmediata**

## Una carrera accidentada

Es en el modo Carrera donde debes demostrar si tienes los caballos suficientes como para ganarte el respeto de los desquiciados rivales. Respeto, ésa es la palabra. Después de cada victoria te recompensan con una bolsita llena de dólares y unos cuantos puntos de "respeto" que sirven para desbloquear nuevos coches. Hay un total de doce.

Al principio pueden parecerte demasiado austeros, pero ahí es, precisamente, donde llega la influencia de otro "clásico" del género de conducción: *Need for Speed: Underground*. Sí, *Crashday* también se ha apuntado a la moda del tuning. Puedes maquear tu coche con todo tipo de alerones, vinilos y capós, así como mejorar la suspensión, fortalecer el chasis... Tú decides en qué invertir el dinerito.

Tampoco se queda cojo el editor de circuitos. Con él es posible moldear los escenarios a tu gusto de una forma simple y efectiva. Y será, cómo no, muy divertido.

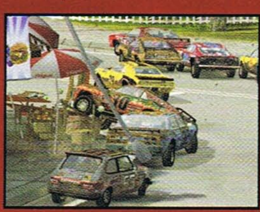
En conjunto, se trata de una oferta muy atractiva para todos aquellos que busquen diversión inmediata, frenética y auténtica. Le falta un poco más de profundidad en cada uno de sus modos de juego, sobre todo en el Carrera, y habría que mejorar ciertas cosas, como la inteligencia artificial rival o la banda sonora, pero sin duda te hará pasar unos ratos estupendos aferrado a tu volante.

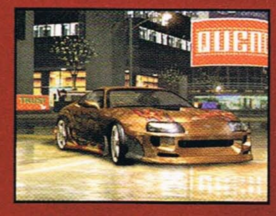
## INFLUENCIAS CLARAS

*Crashday* bebe de muchos juegos del género de conducción. De hecho, tiene más influencias que un disco de Nacho Cano. Éstos son sus referentes más directos.

### FLATOUT

Lo que más sorprendió de *Flatout* fue la genial física de los vehículos y su sistema de daños, muy trabajado. Llegar a la meta de una sola pieza era una proeza sólo al alcance de los mejores.



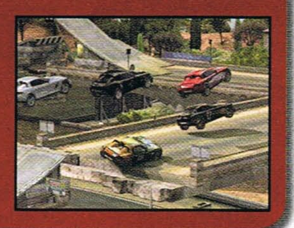


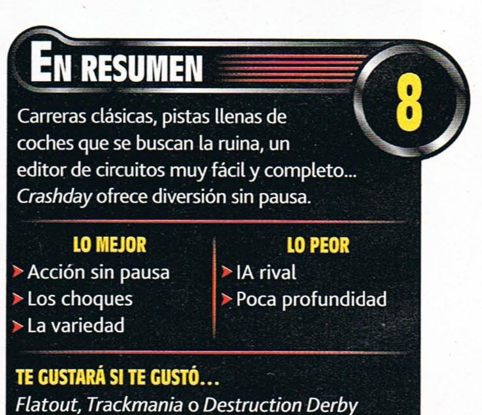
### NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Hizo explotar la moda del tuning. El último objetivo era conseguir el coche de tus sueños: que si alerones por aquí, vinilos por allá, llantas millonarias... Había un coche para cada jugador.

### TRACKMANIA

El editor de circuitos de *Trackmania* propició una amplísima comunidad online, donde cada jugador compartía sus creaciones repletas de loopings y rampas con los demás usuarios.





## EN RESUMEN

**8**

Carreras clásicas, pistas llenas de coches que se buscan la ruina, un editor de circuitos muy fácil y completo... *Crashday* ofrece diversión sin pausa.

**LO MEJOR**
- Acción sin pausa
- Los choques
- La variedad

**LO PEOR**
- IA rival
- Poca profundidad

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Flatout, Trackmania o Destruction Derby*

# TYCOON CITY

## New York

**Es la mezcla** con la que muchos habíamos soñado. **Lo mejor del Maxis constructor**, léase *Sim City*, **y del Maxis sociable**, ya sabes: *Los Sims*. Deep Red Games agita su particular coctelera y nos sirve el resultado **en bandeja de plata**: un *Tycoon* **realmente fresco**.

POR X. PITA

Lo peor de este juego es el nombre. Los padrinos no podían haber escogido peor a la hora de bautizarlo. Porque semejante denominación, con ese término tan denostado, *Tycoon*, condena a la criatura de Deep Red Games a un injusto encasillamiento. *Tycoon City: New York* hace pensar en zoos, en parques acuáticos y en ferias para explotar al personal. Y es una pena. En realidad, el juego se parece menos a los típicos *Tycoon* que a una obra maestra como *SimCity 4*.



### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Estrategia

**DESARROLLADOR**
Deep Red Games

**EDITOR**
Atari

**PRECIO:** 29,99 € **PEGI:** 3+

**IDIOMA** Textos de pantalla: español. Voces: español.

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,8 GHz | PIV 2,6 GHz |
| Memoria RAM | 512 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

**WEB** www.atari.com/tycooncity

### PIENSA EN ELLOS

Exceptuando la cuarta parte del juego firmado por Maxis, en los últimos años no hemos tenido tan buena oportunidad de hincarle el diente a ningún gestor de construcción que pusiese en primera línea a una ciudad contemporánea. Deep Red Games ha cambiado el panorama. Y además, ha dotado al subgénero de la construcción de un lado más humano.

Lo cierto es que este juego se mueve en función de una serie de oportunidades. Por ejemplo, en una de nuestras misiones, en el barrio de Greenwich Village, nos dimos de bruces con una serie de residentes, todos ellos estudiantes, descontentos con la configuración del barrio: las tiendas de ropa no eran lo suficientemente baratas ni los cafés tenían acceso a Internet. Además, les faltaba algo vital en su plan de estudios: bares de copas donde cambiar el codo hincado por el levantamiento de cubata.



**A la larga, se echa de menos mayor cantidad de opciones de microgestión.**

Ése es uno de los detalles que hacen tan atractivo a este gestor de construcciones. Que no basta con levantar edificios o colocar negocios a la buena de Dios. Hay que conocer los gustos de los habitantes y actuar en consecuencia. Interesante característica que mata dos pájaros de un tiro: aumenta la sensación de inmersión en un universo virtual creíble y abre el abanico de las posibilidades estratégicas.

Como buen miembro de este género, cada una de las decisiones que tomas en *Tycoon City: New York* tiene consecuencias negativas y positivas. La colocación de tus negocios está condicionada, otra vez, por las necesidades de los habitantes. Construir un *night club* pegadito a un área residencial provocaría el descontento de los inquilinos.



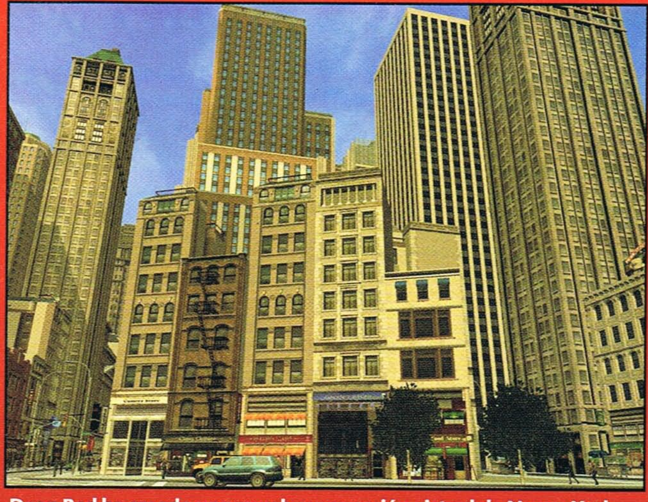
**Conocer los gustos de los habitantes es imprescindible.**



***Tycoon City: New York* es una mezcla entre *SimCity* y *Los Sims*.**



Existen escenas en las que oyes hablar a los neoyorquinos.

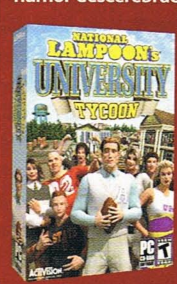

Deep Red ha creado una muy buena versión virtual de Nueva York.



A medida que desbloqueas distritos, puedes construir tu particular versión de la ciudad.

## GESTIÓN A LO GRANDE

Existen juegos de gestión de casi todo (zoológicos, parques de atracciones, aeropuertos...). Como demuestra este *Tycoon City: New York*, en el que debes gestionar una gran ciudad, los desarrolladores cada vez se vuelven más ambiciosos. Por ello no es de extrañar que exista un proyecto de Anarchy Enterprises llamado *Hell Tycoon* en el que podrás administrar todo el infierno, ahí es nada. Eso sí, su idea es mezclar estrategia con humor descerebrado. Ya demostraron de lo que son capaces en *National Lampoon's University Tycoon* (en el que gestionábamos los destinos de unos universitarios descerebrados como los de la película Van Wilder). Ya tienes nuevo reto para cuando acabes con Nueva York.




Además, el modo de misiones comienza con una Nueva York que devolvería a la tumba a Frank Sinatra. Todo está por hacer y a tus pies se extiende una ciudad repleta de espacios vacíos en los que ir construyendo. A medida que avanzas en el juego, desbloqueas distritos y con un poco de pericia puedes llegar a levantar edificios clásicos de la Gran Manzana.

**No basta con levantar edificios o colocar negocios, hay que conocer los gustos de los habitantes**

### Nueva York a tus pies

La interfaz es sencillísima. Un código de colores muestra si la hipotética colocación de un edificio es indicada o no, pinchando sobre un edificio accedes a un menú con todos sus detalles y haciendo clic sobre los habitantes conoces sus demandas. Gracias a las ventanas emergentes con consejos que nos van descubriendo opciones cada vez más complejas, el juego evoluciona suavemente.

¿Puntos negros? Un par: a pesar de que gráficamente el juego consigue recrear notablemente la arquitectura de la ciudad, echamos de menos mayor detalle cuando el zoom se acerca a ras de suelo. Por otra parte, la gestión está suficientemente trabajada, cierto, pero una vez dominada la mecánica y acostumbrados a detalles sorprendentes como asistir al día a día de los neoyorquinos, se detecta cierta falta de profundidad en la microgestión: no se pueden establecer rentas de alquiler ni tampoco configurar los precios de los productos que venden nuestras franquicias, por ejemplo. Todo ello provoca que las treinta horas de duración sepan a mucho.

A pesar de que Deep Red Game no haya sabido mantener el mismo nivel de desafío de principio a fin, su nuevo proyecto no es un juego mediocre. *Tycoon City: New York* es un gestor de construcciones notable. Un digno heredero de los planteamientos de Maxis. Más aun: la consecuencia lógica del cruce entre la simulación social de *Los Sims* y la gestión de *Sim City*. Algo así merece la pena.

## EN RESUMEN

**7,5**

Un *Tycoon* muy humano que combina conceptos de *SimCity* y *Los Sims*. Muy buena recreación de Nueva York, aunque a la larga ligeramente repetitiva.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| La ciudad | Poca microgestión |
| La interfaz | Repetitivo a la larga |
| Los habitantes | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
La saga *SimCity* o *Rollercoaster Tycoon 3*




# ANKH


Assil posando ante la esfinge. Lástima que todavía no se haya inventado el zoom.

**Los adolescentes** del Antiguo Egipcio **también tenían** más **problemas** que un examen final de matemáticas. Menos mal que estás tú, joven sabio, para **conducir a Assil ante** el mismísimo **Osiris**. Todo sea por librarlo de **una maldición** de la muerte.

POR T.L. ALARCÓN

Excepto algún que otro fanático de las aventuras gráficas, nadie recuerda ya un título gris y mediocre que Artex Software lanzó allá por 1998. El juego, creado para aquella marciana plataforma llamada Risc PC que surgió a mediados de los 90, se llamaba *Ankh* y era, siendo amables con él, más insípido que un batido de Agua de Vichy.

Han pasado siete años y los chicos de Artex, que ahora se hacen llamar Deck13, limpios de todo pecado, con mayor presencia en la industria y con la posibilidad de invertir mayores presupuestos en sus desarrollos, deciden rescatar a su olvidadísimo retoño, quitarle el polvo de encima y darle otra oportunidad. Aplicándole, eso sí, una costosa operación de cirugía estética que lo ha dejado más que nuevo, reluciente. El notable resultado nos hace cuestionar por qué los mandamases de Hollywood son incapaces de hacer *remakes* que mejoren tanto el producto original como en este caso. Noche y día, por Tutatis.

## DE CARA A LOS CLÁSICOS

Y es que ésta es la aventura gráfica de apuntar y hacer clic más disfrutable que ha pasado por nuestras ocupadas manos durante los últimos meses. Por desgracia, el mercado de este ilustre género está cada vez más anquilosado en esquemas argumentales mezcla de Indiana Jones y Agatha Christie y que se ahogan en la faja de los personajes poligonales sobre fondos renderizados.

Así que se agradecen las aproximaciones como la de *Ankh*, llena de un sentido del humor descacharrante que, en lugar de tomarse demasiado en serio, se vuelca en conseguir arrancarte una sonrisa. La premisa no es otra que convertir la experiencia en un momento de ocio jocoso y para nada frustrante pese a la dificultad.

El argumento podría definirse como una comedia alocada a lo *Agárralo como puedas*, aunque, eso sí, con trasfondo aventurero y una historia de amor basada en el viejo esquema romántico del "te quiero/no te quiero". Todo arranca cuando el bueno de


**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO** Aventuras

**DESARROLLADOR** Deck13

**EDITOR** Take Two

**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** 12+

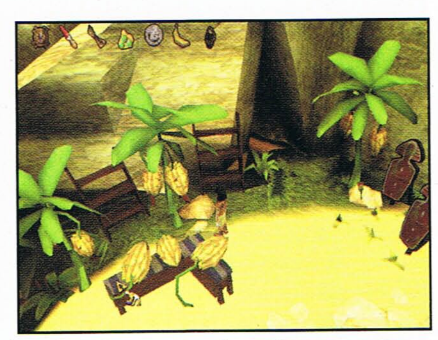
**IDIOMA** Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,5 GHz | PIV 2,4 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR** Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

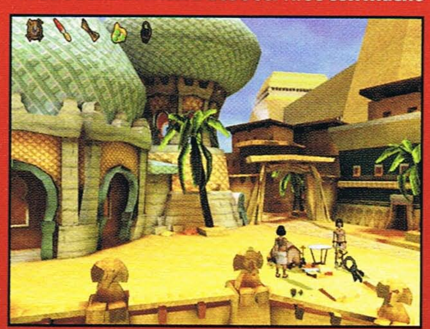
**WEB** www.ankh-game.com


Los judíos expulsados por el Faraón echan una mano al protagonista.

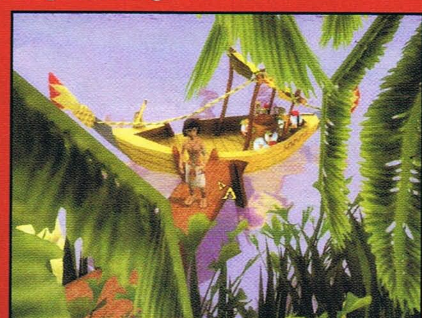

Por mucho que mires los polígonos, no les encontrarás las motitas.


Toda buena aventura debe servirse con mucho picante.


Una cuerda, una heroína colgando... Enigma al canto.


¡Eso es un héroe! ¡Emborrachando a los esclavistas para liberar a los oprimidos!


Aquí Osiris, el dios malo malísimo de la historia. Y no, no ha comido fabada.


Muchos elementos del juego recuerdan a los clásicos de LucasArts.

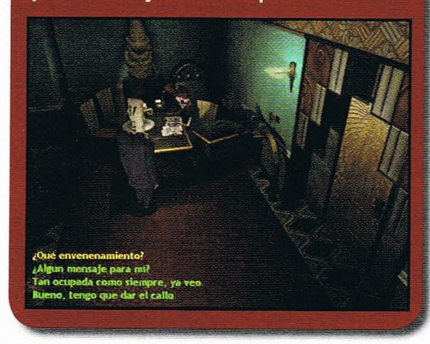
Assil decide montarse una juerguecita en una pirámide y una terrible maldición cae sobre sus hombres. De regalo, un poderoso amuleto y, como *bonus track*, la chica de sus sueños (o no). Con todo este equipaje, su viaje por El Cairo no resulta turístico precisamente.

En la línea de otros títulos más o menos recientes como *Runaway* o *The Westerner*, esta obra de Deck13 recupera el espíritu de las aventuras gráficas clásicas de LucasArts. *Ankh* viene a ser una *sitcom* interactiva (atención a personajes tan impagables como el conductor de la barcaza que te lleva Nilo arriba y abajo, un rapero de color con ¡acento de Nueva York!). Pero se adentra en el humor sin descuidar por ello la jugabilidad. Los puzzles van más allá de la simple búsqueda y utilización "lógica" al más puro estilo *Monkey Island*. A veces la forma de resolverlos obedece más al surrealismo imperante en la historia que al sentido común. No siempre es así, sin embargo, y hay algún que otro enigma facilón, pero son los menos en un título de dificultad muy ajustada.

**Esta obra de Deck13 recupera el espíritu de las aventuras gráficas clásicas de LucasArts**

## AYUDA IMPAGABLE

Dispuestos a conseguir un producto lo más cercano posible a los clásicos de LucasArts, los chicos de Deck13 llegaron a un acuerdo para que la empresa Telltale Games supervisara su producción. Y teniendo en cuenta que en sus filas milita gente como Dan Connors, Kevin Brunner, Troy Molander o Dave Grossman, que habían participado en títulos del calibre de *The Secret of Monkey Island, Sam & Max, Day of the Tentacle, Grim Fandango, Star Wars: Rogue Squadron* o *X-Wing Alliance*, queda claro que sus consejos valían su peso en oro.




### PERFILES ANIMADOS

Lástima que, a nivel técnico, a los desarrolladores les flojeen las piernas. Su visión llena de anacronismos de Egipto está concebida de forma totalmente poligonal, lo que permite algunos elegantes movimientos de cámara que evitan la sensación de saltar de decorado en decorado que producen los fondos renderizados. Logro meritorio, sin ninguna duda, pero que a fin de cuentas no consigue esconder el hecho de que algunos modelados (a pesar de partir de la sencillez de los dibujos animados) canten como almejas bañadas en salfumán. Dicho esto, también hay que reconocer que, en general, las animaciones de los personajes rayan a un nivel bastante más que correcto.

Capítulo aparte merecen los tiempos de carga, que pueden arruinarte la inmersión en la historia. Pero en el mundo de los ciegos, el tuerto es el rey, y a pesar de los defectos que lo apartan del sobresaliente, *Ankh* destaca con voz propia en su género. No sólo porque rescate ese entrañable aroma a *Monkey Island*, sino porque lo hace con salero y personalidad.

## EN RESUMEN

**7,5**

Una aventura gráfica llena de humor, entretenida y con un desarrollo perfectamente medido. Todo un guiño a los seguidores de los clásicos de LucasArts.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Gran humor | Fallos técnicos |
| Buenos puzles | Tiempos de carga |
| Adictivo | Algo corto |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Fenimore Fillmore: The Westerner*

# WINTER CHALLENGE

Todavía no nos hemos quitado **los esquíes**. Claro, con este frío **la nieve se eterniza**. Una excusa más para que un **alud de juegos** sobre deportes de invierno haya invadido nuestro PC. Sin duda, este *Winter Challenge* es **la mayor sorpresa** de la temporada.

POR X. ROBLES

No, no vale apuntar a los rivales. Hay que tocar esas cinco dianas.



En el esquí de fondo lo importante es saber dosificar las fuerzas.

*Winter Challenge* es el tercer juego que nos llega en poco tiempo sobre esquí y deportes de invierno. Es sorprendente su similitud con *Torino 2006*: comparten casi la totalidad de las disciplinas. Pero hay una diferencia crucial: aquí faltan las licencias oficiales. El título de Cyanide, creadores de la saga *Pro Cycling Manager*, no trata las Olimpiadas de Invierno, sino que va un poco más allá: se atreve con los deportes de invierno, así, en general.

Como no tienen licencias oficiales, su intención no ha sido buscar el realismo extremo de deportistas y escenarios. En cambio, han ido a cubrir los flancos débiles de sus competidores directos: variedad de modos de juego y una duración más que aceptable. El número de pruebas en las que puedes competir es, por el contrario, bastante limitado: esquí alpino, esquí de fondo, bobsleigh, salto, biathlón y combinado nórdico. De todos modos, cada una tiene su miga.

## LAS ARENAS DEL TIEMPO

En esquí alpino, que quizá sea lo más divertido, puedes competir en las típicas pruebas: eslalon, eslalon gigante, descenso... Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, la dificultad es más que elevada: si te dejas un banderín o te estrellas, todo se va al garete. Los desarrolladores han intentado paliar este exceso de dificultad con un añadido más que singular: la posibilidad de retroceder cinco segundos en el tiempo. En cada carrera tienes tres oportunidades para volver atrás y arreglar los estropicios que hayas hecho. Aunque a priori suena bien, nos preguntamos: ¿no es ése un añadido demasiado arcade para un juego que pretende ser de simulación realista?

Seguramente había otras opciones mejores que ésta, aunque, claro, siempre puedes obviarla. También hay algún que otro recurso de este tipo en las demás pruebas. El que más se agradece es la posibilidad de acelerar la velocidad de las (eternas) carreras de esquí de fondo, en las que hay muchos tramos en los que solamente das zancadas como un poseso.



**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO**
Deportes

**DESARROLLADOR**
Cyanide

**EDITOR**
Friendware

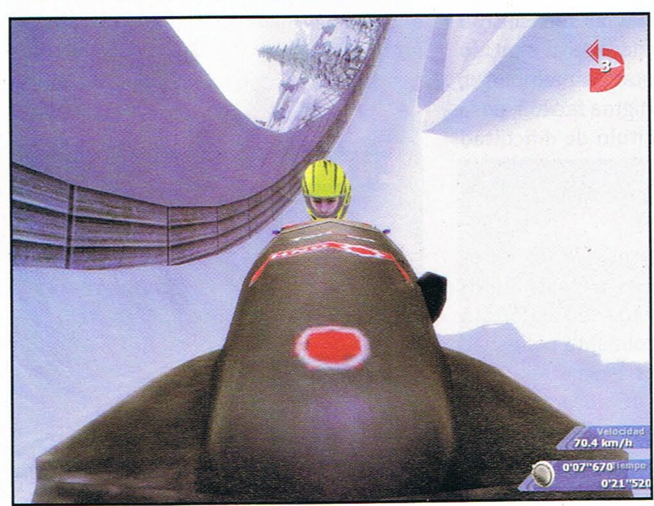
**PRECIO:** 29,95 € **PEGI:** 3+

**IDIOMA** Textos de pantalla: sí — Voces: ✗

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 1 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 64 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC 8 — LAN 8 — Internet 8

**WEB** www.winter-challenge.com




En el bobsleigh se alcanzan unas velocidades increíblemente altas.




¡Que alguien quite la piel de plátano de la rampa, por favor!



¿Una caída? No pasa nada, cinco segundos para atrás y como nuevo.



La niebla juega malas pasadas cuesta abajo y a toda pastilla.




Como ves, cada país tiene especialistas en las distintas categorías.




En los eslalons hay que tener mucho ojo y virar en el momento justo.

## PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Los Juegos Olímpicos de Invierno no tienen tanto eco mediático como los de verano, así que aquí tienes algo de información sobre los más recientes y los próximos.

### SALT LAKE CITY 2002

Las Olimpiadas que se celebraron en la ciudad norteamericana tuvieron un claro ganador: los alemanes. La actuación española acabó en fiasco debido al dopaje de "Juanito" Muehlegg, que quedó descalificado y tuvo que dejar las medallas en la aduana.



### TORINO 2006

Los juegos de este año se han celebrado en Italia, concretamente en Turín. Maier, Miller, Pallander y Rocca han sido algunos de los protagonistas en las sedes de Pragelato, Cesana Pariol o Sestriere Borgata. No hubo suerte para la delegación española.

### VANCOUVER 2010

La ciudad canadiense ha sido la elegida para acoger los Juegos Olímpicos de Invierno de 2010. Derrotó a la ciudad coreana de Pyeongchang y a la austriaca Salzburgo en la fase final. Seguro que será una más que digna sede.




El salto, por su parte, es la prueba menos trabajada. Todo lo que debes hacer es mantenerte recto, pulsar la barra espaciadora correctamente un par de veces, poner los esquíes en forma de V, volver a colocarlos bien y aterrizar procurando no romperte nada. En cuanto al bobsleigh, parece fácil, pero tiene su intríngulis: hay que rozar con los bordes de la pista antes de cada curva peligrosa y reducir la velocidad para no salir volando por los aires. No pruebes a cambiar la cámara: lo único que hace es molestar. Y ya sabes, si te equivocas, cinco segundos para atrás y asunto solucionado.

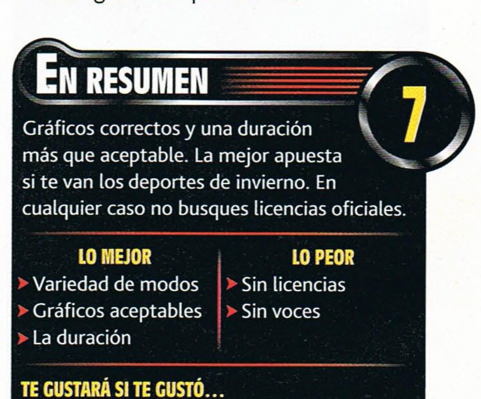
**Winter Challenge ofrece variedad de modos de juego y una duración más que aceptable**

### FUNDE EL HIELO

En cuanto a los modos de juego, son muchos y variados. El principal es el modo Carrera, que te permite crear un atleta, elegir su nacionalidad e ir compitiendo contra los reyes de la nieve. Cuantas más pruebas ganas, más puntos de habilidad se suman a tus estadísticas. Además, también vas desbloqueando esquíes y escenarios. Porque, sí, en *Winter Challenge* puedes bajar por las pistas de Italia, Francia, Alemania, Noruega, Austria y Canadá. No hay demasiadas diferencias entre ellas, todas son blancas y empinadas, pero el hecho de poder desbloquearlas ya es un aliciente que anima a avanzar en el juego.

Otro modo interesante es el Winter Challenge. Eliges un equipo nacional, las pruebas en las que quieres competir y ale, a darle al esquí. Hay que tener en cuenta que cada país tiene sus ventajas e inconvenientes. Aunque los japoneses te caigan muy bien, quizá no sean la mejor elección para presumir de medallitas.

En resumen, y aunque no tiene licencias oficiales, *Winter Challenge* se lleva de calle (de momento) el título de mejor juego de deportes de invierno de la temporada. Gráficos correctos, jugabilidad más que aceptable y diversión para rato son sus grandes aportaciones.



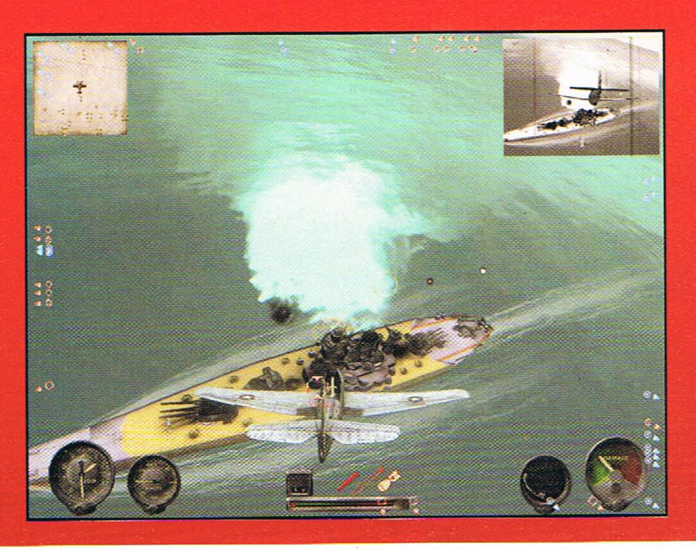
## EN RESUMEN

**7**

Gráficos correctos y una duración más que aceptable. La mejor apuesta si te van los deportes de invierno. En cualquier caso no busques licencias oficiales.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Variedad de modos | Sin licencias |
| Gráficos aceptables | Sin voces |
| La duración | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Torino 2006*





# COMBAT WINGS

**Antes del anime**, de *Humor amarillo* y de sus visitas guiadas a la Alhambra, **el japonés típico** tenía poco que ver con el simpático señor **pegado a una cámara**. Hubo un tiempo en que los nipones tenían **otras maneras de repartir su cultura** por el mundo.



**La islita de Midway de marras. Desde el aire no parece gran cosa.**

POR M. GONZÁLEZ

En *Combat Wings* tienes ocasión de empaparte de cultura nipona. No te preocupes, porque nadie te va a contar ni historias de samuráis ni de odiosos Pokémon. Se trata, en cambio, del rapapolvo yanqui que se llevaron los japoneses en Midway. En concreto, un 4-1, donde los goles son portaaviones que acabaron siendo hogar para peces.

Los protagonistas de la victoria norteamericana, y del juego que nos ocupa, fueron los aviones que participaron en la batalla, tanto cazas como bombarderos. Pero no te pongas nervioso, que no hace falta que comiences a tirar de manual de vuelo, ni necesitas saber cuántos pedales tenía un Devastator o qué significa la palabra "flaps" para eclipsar al sol naciente. *Combat Wings* no es ningún simulador, sino un arcade en la línea de títulos como *Rogue Squadron* o *Heroes of the Pacific*. Los únicos botones que debes tener presentes a la hora de ganar la guerra son

## DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Acción

**DESARROLLADOR**
City Interactive

**EDITOR**
Virgin Play

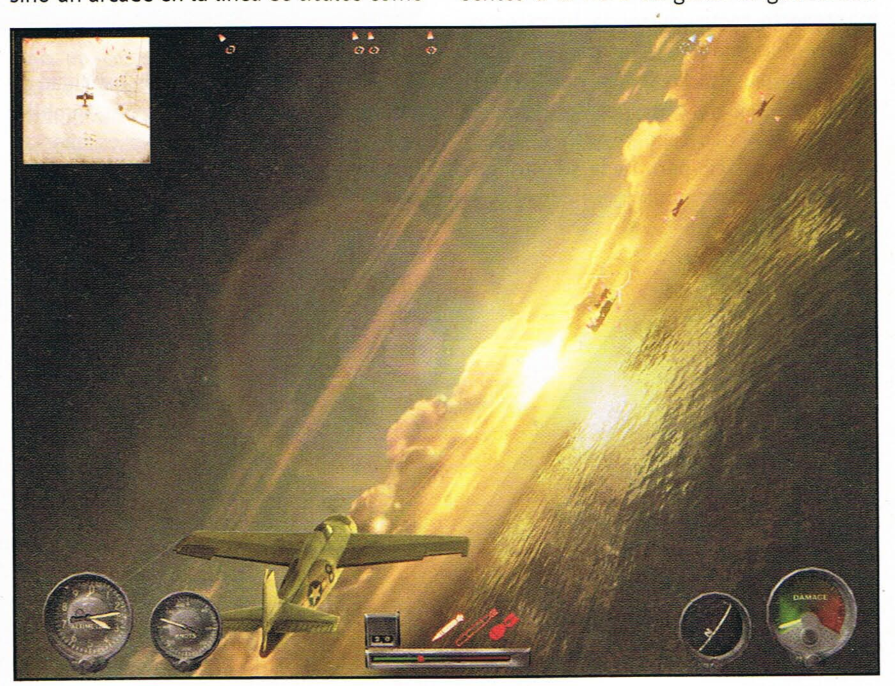
**PRECIO:** 14,95 € **PEGI:** 12+

**IDIOMA** Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

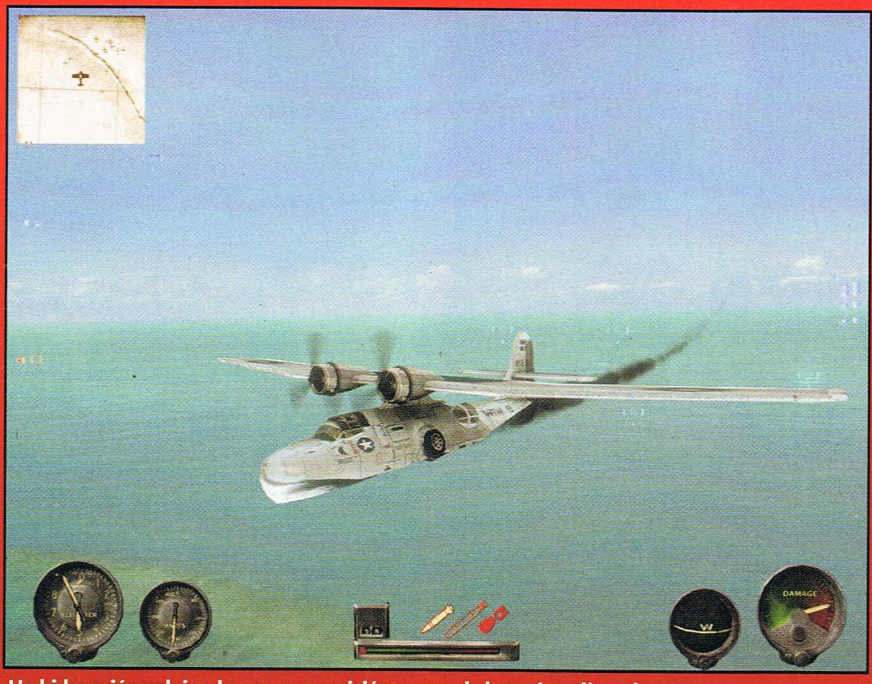
| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 800 MHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

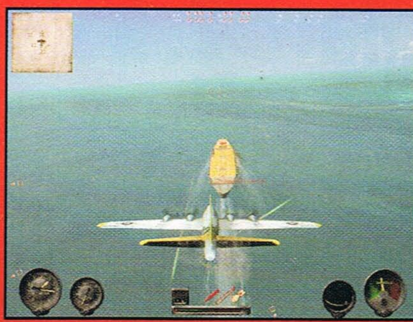
**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10

**WEB** www.city-interactive.com/index.php?page=CombatWings



**Que la puesta de sol no te despiste, tú a lo tuyo.**


Un hidroavión volviendo a casa, su misión es una de las más peliagudas.


Antes de aterrizar... ¡Un momento! Juraría que ese portaaviones es de los malos.


Hay momentos en los que simplemente dan ganas de barrer la pantalla.

acelerar, frenar, disparar y saber cómo encarar al enemigo.

Para derribar a los molestos Zeros, que abundan como moscas, tu principal arma son las ametralladoras montadas en tu aparato, de munición infinita, y que sólo dejan de disparar si se sobrecalientan.

La segunda arma de a bordo depende del avión que lleves. Si se trata de un caza, tan sólo puedes disparar misiles en la misma dirección de tiro de las ametralladoras. Si vuelas en un bombardero o torpedero, tienes a tu disposición dos nuevas mirillas a ras de suelo para objetivos sobre el mar, una para lanzar torpedos y otra para dejar caer bombas sobre los navíos enemigos. Una cámara en blanco y negro situada en una esquina te muestra el itinerario de tu bomba.

**Combat Wings es un arcade en la línea de títulos como *Rogue Squadron* o *Heroes of the Pacific***

Respecto al control, presenta dos modos: simulación y arcade. El primero está pensado especialmente para los amantes del joystick y del realismo. Con él controlas la inclinación y el giro del avión. El punto de mira está siempre colocado en el centro de la pantalla. En el modo de control arcade, el control se realiza a través del ratón a modo de mirilla.

Para mayor comodidad, existen diversas cámaras. Las más interesantes, la interior, con una vista en 3D de la cabina, y la exterior en tercera persona, la más práctica de todas.

Las misiones son lo suficientemente variadas: defender portaaviones o bombarderos amigos, hundir portaaviones enemigos, repeler asaltos, etc. Y no siempre haces de piloto, ya que en ocasiones también te pones a los mandos de alguna torreta móvil. Además, el apartado multijugador permite batallas aéreas entre diez jugadores en los modos "a muerte" y "a muerte por equipos".

## Zeros para todos

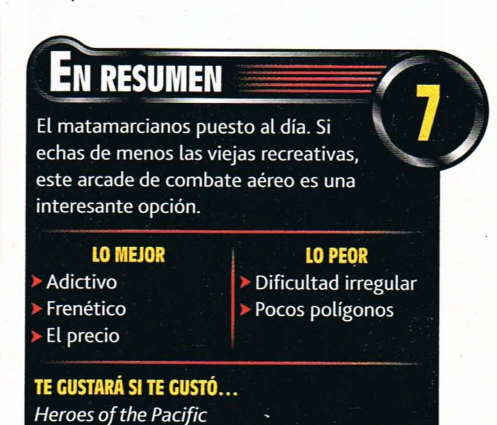
Los gráficos alcanzan un buen nivel, las texturas y los efectos de última generación están ahí, aunque falta un mayor número de polígonos en pantalla, incluso teniendo en cuenta la cantidad sobrenatural de Zeros que aparecen en ella. Por su parte, el sonido cumple su función, sumergiéndote en una orgía de disparos y el atronador rugido del fuego antiaéreo.

No cabe ninguna duda de que *Combat Wings* hará que los apasionados de la simulación se tiren de los pelos ante tanta licencia (el HUD de colorines es la más pequeña de ellas), pero cualquier amante del gatillo fácil encontrará en él una pequeña delicia. Armado con un avión que desafía todas las leyes de la física y capaz de transportar todo un arsenal, tendrás la oportunidad de derribar un Zero tras otro en un cielo tan lleno de aviones que a veces resulta más fácil acertar que fallar el tiro. Si a esto le sumamos la oportunidad de acribillar a nuestros compañeros alados en red, la fiesta está completa.

## LOS PREPARATIVOS DE MIDWAY

El almirante Yamamoto, consciente del poder industrial de su enemigo, no se hacía ilusiones sobre el resultado de la guerra si ésta se alargaba demasiado. Su plan de atacar Midway no tenía otra razón de ser que forzar un combate de su flota combinada contra la de Nimitz. El norteamericano, al tanto del plan japonés gracias a una brillante labor de espionaje, tenía otros planes para ese mismo día: interceptar los portaaviones japoneses. Sin aviones, la superior flota japonesa quedaría ciega y tendría que retirarse. Para ello Nimitz envió sus tres portaaviones a encontrar y hundir los cuatro de la flota combinada. Lo que sucedió después te espera en los libros de historia.





## En resumen

**7**

El matamarcianos puesto al día. Si echas de menos las viejas recreativas, este arcade de combate aéreo es una interesante opción.

**LO MEJOR**
- Adictivo
- Frenético
- El precio

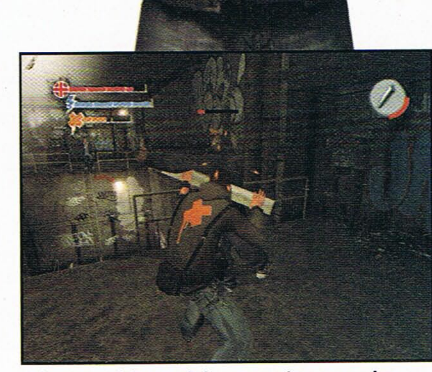
**LO PEOR**
- Dificultad irregular
- Pocos polígonos

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Heroes of the Pacific*

# Marc Ecko's GETTING UP Contents under Pressure

Tu mamá te ha prohibido **salir a pintar paredes**. Tú, sumiso, **escuchas hip-hop** con auriculares y sólo **te vistes como un graffitero** a la hora de dormir. Espabila, sal del armario y **desenfunda el bote** de spray. Marc Ecko te lo pone a huevo.

POR G. MASNOU


Algunos objetos del escenario se pueden utilizar a modo de arma.

El pasado mes de febrero y tan sólo dos días antes de su lanzamiento oficial, el organismo de clasificación del gobierno australiano prohibió la distribución de *Marc Ecko's Getting Up* alegando que el juego de The Collective fomentaba el vandalismo. Mark Ecko, ente inspirador del título, declaró estar "muy decepcionado por la decisión tomada por el gobierno australiano basándose únicamente en su percepción de que de alguna forma podría incitar al delito de los graffitis".

Si bien desde estas páginas siempre hemos defendido a capa y espada la libertad de expresión y aborrecemos cualquier tipo de censura, hay que admitir que el videojuego en cuestión se las trae. Porque los desarrolladores de *Getting Up* no se han limitado exclusivamente a retratar la cultura del graffiti, sino que la han sacado de contexto. La acción se sitúa en un futuro imaginario donde esta forma de arte callejera es perseguida y condenada expeditivamente por la ley. ¿El resultado? Un producto sin autocensura que nuestros sobrinos pequeños no deberían ni oler.

El malsonante lenguaje del protagonista, la extrema violencia de los combates entre pandillas de grafiteros, la falta de respeto hacia las fuerzas del orden y la sordidez de un entorno donde impera la ley del más fuerte eleva a *Getting Up* a la categoría de obra más que irreverente. Nada que envidiar a títulos como *Grand Theft Auto*, *Postal* o *Manhunt*.

## PINTAR NO MOLA

Más allá de esta aureola de juego polémico (nada como un poco de publicidad gratuita), *Getting Up* es un título cuyo concepto básico no acaba de cuajar. Tu misión en la vida es aumentar la reputación como graffitero entre las paredes de una megaciudad ficticia llamada New Radius, o sea, pasar de ser un "toy" (etiqueta que señala a los que empiezan a pintar) al "rey de la ciudad" realizando graffitis y firmando con



## DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Acción

**DESARROLLADOR**
The Collective

**EDITOR**
Atari

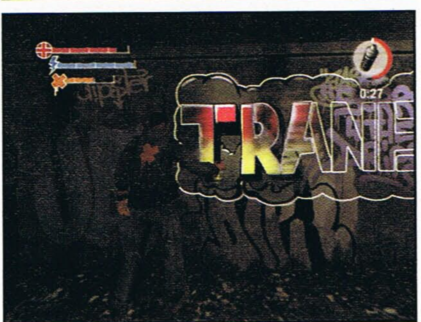
**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** 16+

**IDIOMA** Textos de pantalla: Español · Voces: Español

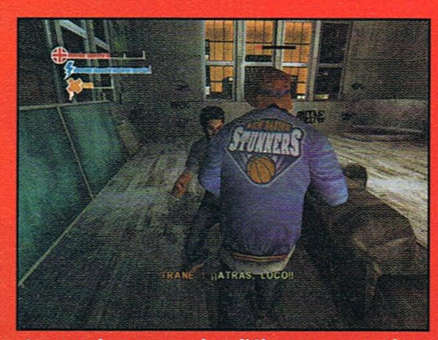
| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,8 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 512 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗

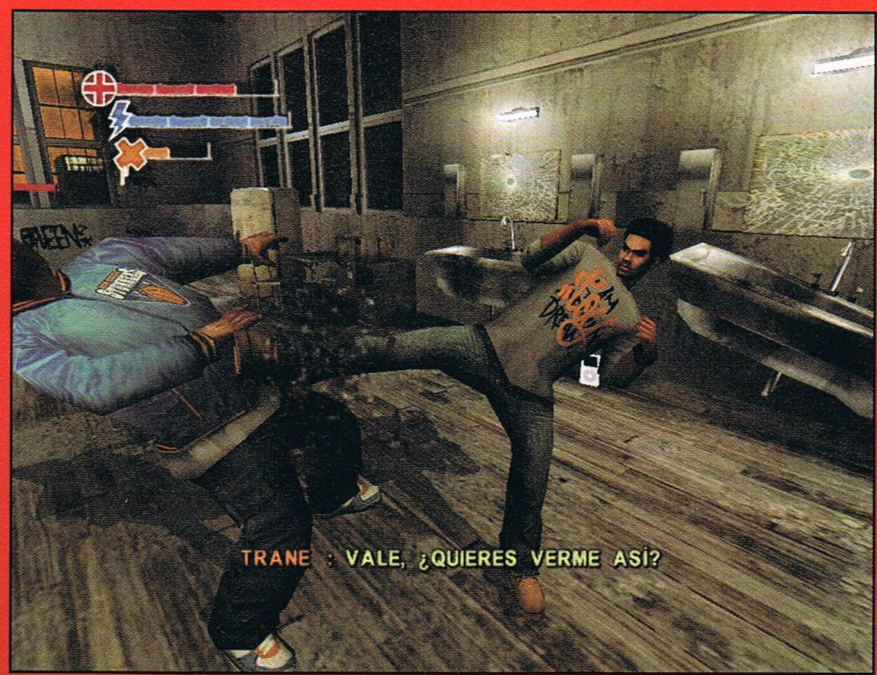
**WEB** www.atari.com/gettingup


En este juego hasta tu abuela podrá pintar un buen graffiti.

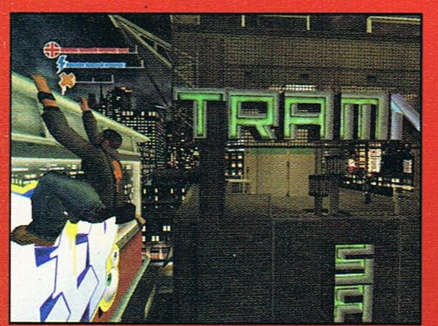

De vez en cuando hay que agitar el bote para evitar salpicaduras.



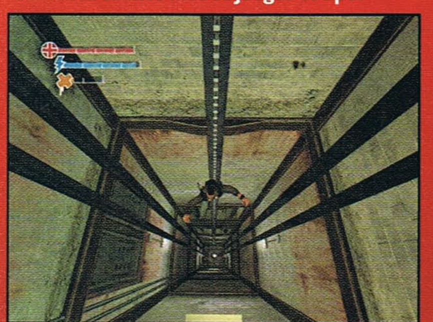
Aunque lo parezca, los diálogos no son obra de Antonio Gala.



Trane es un graffitero de lo más violento y expeditivo.



El respeto de los compañeros de gremio aumenta cuanto más te juegas el tipo.


Caer desde mucha altura no es lo mejor para tu espalda.


Algunas secciones de plataformas son todo un desafío.

el nombre de Trane (el protagonista) en los rincones más inaccesibles e improbables del escenario.

Y aquí es donde radica el problema: pintar es sumamente aburrido. Esta expresión artística que en la vida real implica concentración, voluntad y un hatajo de sentimientos se convierte en el ordenador en algo frío, completamente rutinario, sin alma. Crear un graffiti en *Getting Up* no implica más esfuerzo que pulsar durante unos segundos el botón derecho del ratón a la par que se mueven las teclas de dirección. Si bien existe la posibilidad de elegir el color y el diseño del graffiti, la operación está demasiado automatizada como para transmitir diversión alguna.

**Un producto sin autocensura que nuestros pequeños no deberían ni oler**

## Plan B

Desbaratado el principal argumento de *Getting Up*, al usuario no le queda más remedio que buscar cobijo en los restos del naufragio: los combates y las plataformas. Y aquí el título de The Collective tampoco da excesivamente la talla. El limitadísimo número de movimientos de ataque con los que cuenta Trane y la asiduidad con la que debe utilizarlos pronto convierten esta tarea en rutinaria y aburrida.

Para más inri acabar con las bandas rivales no supone ningún reto. Hay un gran desequilibrio entre el poderío de algunos golpes y la escasa resistencia de unos enemigos de naturaleza masoquista y cerebro de serrín.

Las secciones de plataformas (abundantes y extensas) están lejos de alcanzar la maestría mostrada por las últimas entregas de la saga *Prince of Persia*. Ni poseen la misma plasticidad ni la misma libertad de acción. Con todo, el diseño general de los escenarios es bueno, lo suficiente como para que buscar una ruta adecuada hasta un punto elevado concreto se convierta en todo un reto.

En contraposición a la mediania general está la excelente banda sonora. Desde el rock cañero de Jane's Addiction y Bloc Party, hasta el hip-hip del legendario Rakim, el ritmo se contagia y resulta imposible mantener los pies pegados al suelo.

## ¿Quién es Marc Ecko?



Artista, diseñador y empresario, Marc Ecko fundó en 1993 *ecko unltd., una marca de ropa para hombre que según su creador fue "el resultado de fusionar los estilos y las tendencias de la sociedad multicultural norteamericana". Desde entonces su negocio no ha cesado de crecer, añadiendo al catálogo la marca Eckored, dedicada exclusivamente a la ropa para mujer, así como zapatos, relojes, gafas, ropa interior, cinturones, bolsos y accesorios de cuero. Los productos de Marc Ecko se venden en más de 5.000 tiendas de los Estados Unidos y en más de 45 tiendas de todo el planeta.



## En resumen

**6**

Catálogo de irreverencias con graffitis, combates, plataformas y breves dosis de sigilo. Recomendable para los amantes de este infravalorado arte callejero.

| Lo mejor | Lo peor |
|---|---|
| La banda sonora | Repetitivo |
| Algunos niveles | Pintar graffitis |
| Las plataformas | Los combates |

**Te gustará si te gustó...**
*Prince of Persia: Las dos coronas*

# STUBBS THE ZOMBIE

## Rebel without a Pulse



Bienvenido a las desventuras de un pobre hombre convertido en **muerto viviente sin quererlo**. Una historia de venganza desde la ultratumba con **altas dosis de violencia y humor**. La firma la pone Alexander Seropian, creador de *Halo*. **Poca broma** con el zombi.

POR G. MASNOU

Lo decía Ken Levine, de Irrational Games, en el último número de la revista: “En el mundo de los videojuegos una gran idea no significa nada”. La dificultad está en saber transformar esta idea en algo tangible y, por encima de todo, que sea funcional y divertido. Y aquí radica el principal problema de *Stubbs the Zombie*. Cimentado sobre un concepto a priori original y rompedor, los desarrolladores de Wideload Games (encabezados por Alexander Seropian) han fracasado en su intento de pulir una materia prima que a la postre ha lucido mejor sobre el papel que en la pantalla del ordenador.

Y es que encarnar a un zombi no es tan divertido como creíamos. No tal y como lo plantean desde la compañía afincada en Chicago. Los lentos y torpes movimientos de Stubbs, su pausado caminar, chocan de frente contra el principal elemento que debe poseer todo buen juego de acción y que aquí brilla por su ausencia: el ritmo.

*Stubbs the Zombie* indaga el lado más patoso y cafre del mundo de los muertos vivientes y flaquea por dos motivos principalmente: uno, por la frustración que acarrea manejar a un protagonista con tantas limitaciones físicas, y dos, por lo encorsetado de un desarrollo que parece funcionar a cámara lenta.

### MUERTOS DE RISA

El título de Wideload Games es un homenaje en toda regla al cine de George A. Romero y a toda la ristra de films de serie B que desde los 60 enfocaron el tema de los no muertos desde una vertiente más desmadrada y sangrienta.




**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO**
Acción

**DESARROLLADOR**
Wideload Games

**EDITOR**
THQ

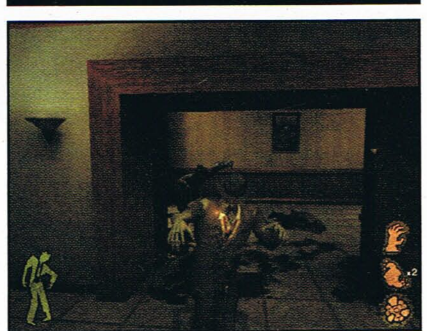
**PRECIO:** 39,95 € **PEGI:** 18+

**IDIOMA** Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,2 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

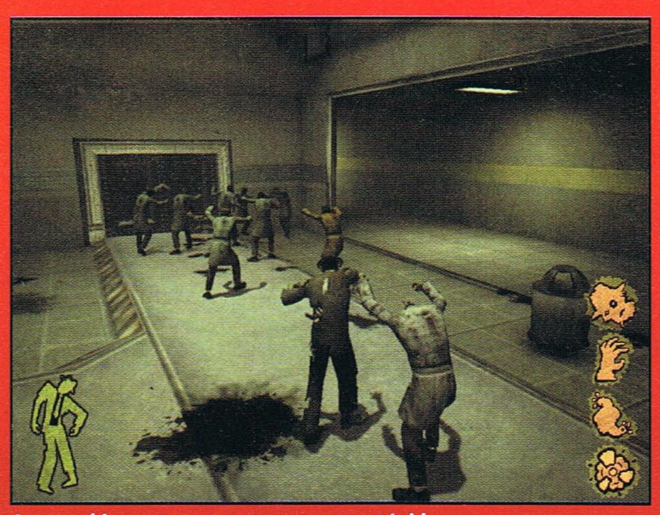
**WEB** www.stubbsthezombie.com



El juego está repleto de detalles graciosos como el habano de Stubbs.




Este paleto armado con una sierra mecánica es un jefe de final de nivel.


Los zombis son tan numerosos como estúpidos.



Los vehículos se manejan de forma suave y agradable.

## UN MUERTO CON RECURSOS

Stubbs no es un zombi cualquiera. Además de dar manotazos y comer cerebros, posee una serie de habilidades físicas que le permiten salir indemne de las situaciones más embarazosas.



### CABEZA RODADORA

Stubbs separa la cabeza de su cuerpo y la utiliza para jugar a los bolos con los humanos. Ideal para acabar con enemigos ubicados a cierta distancia.



### PÁNCREAS EXPLOSIVO

El páncreas de Stubbs es en realidad una poderosa granada con temporizador capaz de barrer de la pantalla a multitud de enemigos.



### MANO POSEEDORA

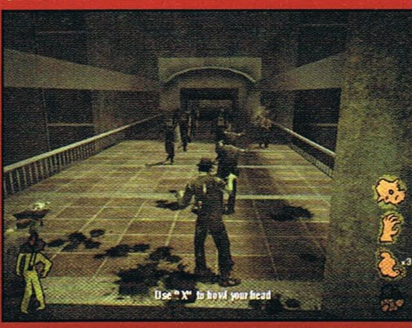


Ayudado por una mano sigilosa inspirada en la Cosa de la familia Adams, Stubbs puede poseer y manejar a su antojo las voluntades de cualquier humano.

### PEDO ATURDIDOR

El estado de putrefacción en el que se encuentra Stubbs le permite evacuar malolientes gases con los que aturdir durante unos segundos al enemigo.


Los universitarios son uno de los manjares preferidos de Stubbs.


Los representantes de las fuerzas del orden son muy duros de pelar.

Al igual que sucedía en *La noche de los muertos vivientes* o *Braindead*, el objetivo en *Stubbs the Zombie* es convertir el orden en destrucción, la vida en muerte. Para superar cada uno de los 12 niveles del juego, Stubbs debe contagiar a todos y cada uno de los civiles que pueblan la futurista, apacible e inmaculada ciudad de Punchbowl. Una pura y simple cuestión de equilibrio: empiezas solo ante el peligro y mordisco a mordisco vas sumando unidades al ejército de muertos vivientes para decantar la balanza a tu favor. Destruir para crear, crear para evolucionar y repetir la operación hasta transformar el escenario en un concurrido cementerio.

**Es uno de los juegos más desmadrados de los últimos meses, con gags visuales a punta pala**

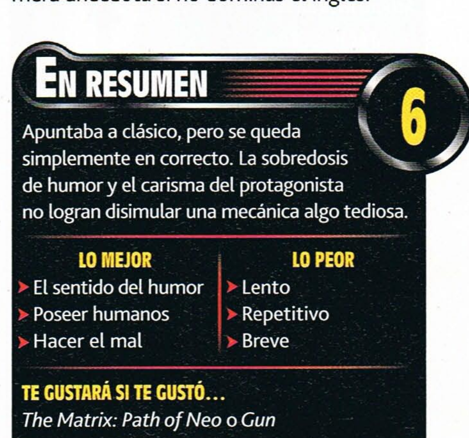
Tampoco es que los no muertos que acompañan a Stubbs sean de mucha utilidad. Su inteligencia pseudovegetativa no les permite más que ejercer una doble función de señuelo y escudo que te facilita hasta cierto punto el trabajo. Wideload Games ha dado al traste con cualquier posibilidad táctica y estratégica limitando las órdenes de equipo a un simple silbido que reúne a los muertos alrededor de Stubbs, como el enjambre de abejas que protege a su reina.

### UN POCO DE ACCIÓN

Curiosamente los mejores elementos del juego son aquellos que menos tienen que ver con la idiosincrasia de los muertos vivientes. La conducción de vehículos, los intestinos explosivos, la cabeza arrolladora o las ventosidades aturdidoras de Stubbs confieren dinamismo al desarrollo y dan lugar a multitud de situaciones cómicas e hilarantes.

Mención especial merece también la opción de poseer a los humanos y utilizar su arsenal en beneficio propio. Es cuando *Stubbs the Zombie* muta en un juego de acción en tercera persona al uso. Los rudimentarios manotazos de Stubbs dejan lugar a escopetas, bates de béisbol, pistolas y lanzacohetes, y la irracional mecánica come-cerebros se transforma en el correr/cubrir/disparar que de títulos como *Max Payne* o *Mafia*.

Igual de reseñable resulta el sentido del humor que empapa toda la aventura. Es uno de los juegos más desmadrados de los últimos meses, con gags visuales a punta pala, diálogos tronchantes, exquisitos números musicales y un protagonista en cuyo vocabulario sólo cabe una palabra: cerebro. Eso sí, este guión plagado de humor se queda en mera anécdota si no dominas el inglés.



### EN RESUMEN

**6**

Apuntaba a clásico, pero se queda simplemente en correcto. La sobredosis de humor y el carisma del protagonista no logran disimular una mecánica algo tediosa.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| El sentido del humor | Lento |
| Poseer humanos | Repetitivo |
| Hacer el mal | Breve |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*The Matrix: Path of Neo* o *Gun*

# ADVENT RISING

El futuro te espera en una estación **en mitad de la galaxia.** Justo cuando la humanidad parece llegar a su fin, **un héroe** sale de la nada para acabar con las **hordas de extraterrestres** irreflexivos. **Dales duro**, por borricos y persistentes.

POR A. SALAS

Majesco, más conocida por sus títulos para consola que por sus logros en PC, ha supervisado la última obra de GlyphX Games, un juego pensado para Xbox que también ve la luz en compatibles. Este título nos traslada a un futuro lejano en el que la humanidad ya las ha pasado canutas en su enfrentamiento con los llamados Seekers, una malvada raza alienígena.

Los supervivientes viven un periodo de calma refugiados en una gran estación espacial hasta que una nave alienígena, por suerte amistosa, aparece para avisarles de la inminente llegada de los Seekers. Como puedes imaginar, esta vez pretenden arrasar con cualquier cosa que huela a humano. Dicho y hecho, la estación espacial no tarda ni un momento en verse asaltada por hordas de monstruosos soldados. A partir de aquí Gideon Wieth, piloto de profesión y protagonista del juego, tiene que lanzarse a la aventura para intentar salvar a los suyos y, de camino, descubrir un gran poder interior.

## ÉSTO ME SUENA

Aunque la historia no destaque por su originalidad, ofrece buenos momentos. De hecho, el principal problema de *Advent Rising* no es la historia que debe contar, sino la forma de desarrollarla. La acción está trufada de vídeos y, con tanta escena no interactiva, la experiencia de juego acaba por convertirse en un *entretenimientus interruptus*. Algo parecido a lo que sucedía en el añejo *Metal Gear Solid 2*.

A esto hay que sumar que tanto los textos como las voces del juego están en inglés, por lo que quienes no dominen este idioma ya pueden despedirse de cualquier atisbo de inmersión. Y es una lástima, ya que algunos elementos como la excelente banda sonora encajan a la perfección.


Las misiones de pilotaje son de las más espectaculares del juego.


Los poderes psíquicos son claramente abrumadores contra los enemigos.

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO** Acción/Aventuras

**DESARROLLADOR** GlyphX Games

**EDITOR** THQ

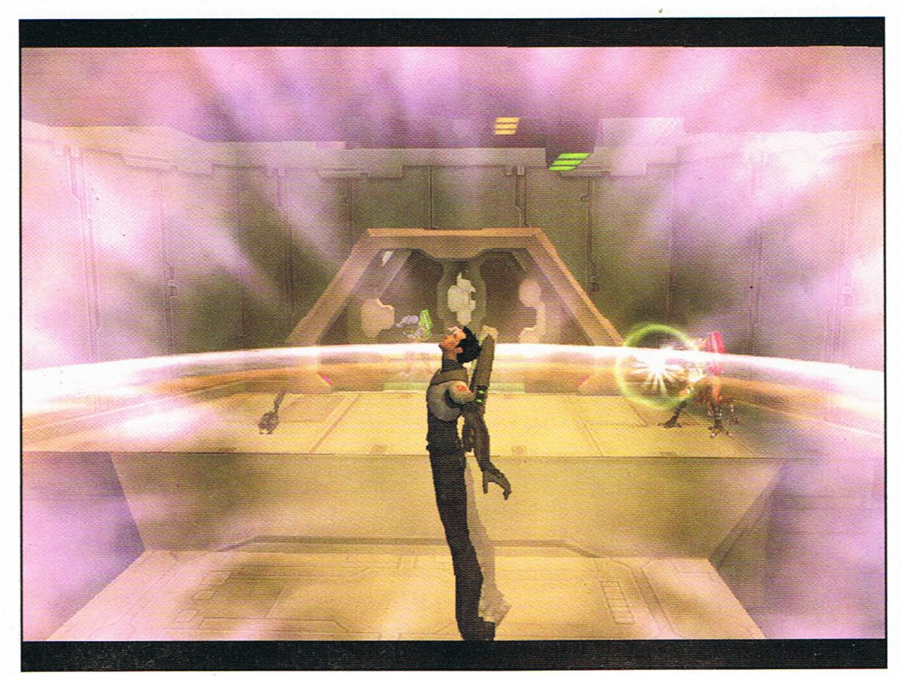
**PRECIO:** 39,95 € **PEGI:** 12+

**IDIOMA** Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 2 GHz | PIV 3,4 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 128 MB | 256 MB |

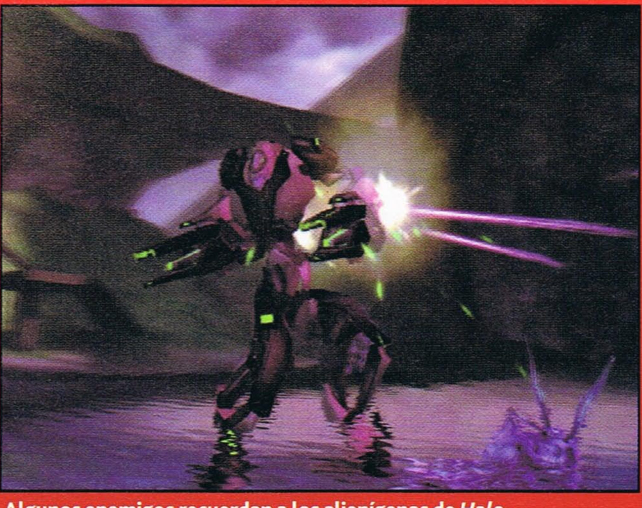
**MULTIJUGADOR** Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗

**WEB** www.adventtrilogy.com

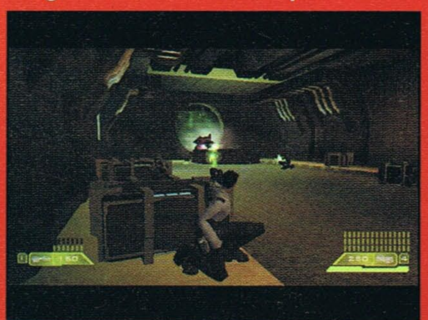

Gideon nos demuestra por qué considera a Neo un aficionado.



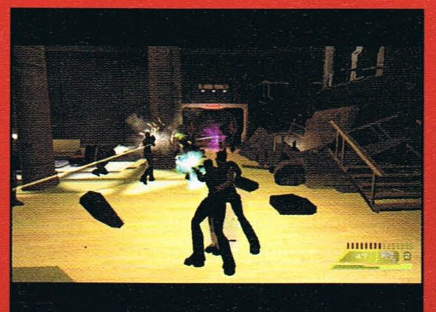
Las granadas también forman parte de nuestro arsenal particular.



Algunos enemigos recuerdan a los alienígenas de *Halo*.



Por supuesto, podemos "tomar prestadas" las armas de nuestros enemigos.



Muchas luces y colores, pero los escenarios dejan bastante que desear.



Pilotar la nave es tarea fácil. Incluso aterrizar está chupado.

En cuanto al planteamiento de juego, se trata del enésimo título de acción en tercera persona con misiones muy lineales en las que debes aniquilar a todo lo que se interponga en tu camino. Si a eso añades alguna fase en la que pilotar naves o vehículos, puedes hacerte una idea bastante aproximada de lo que ofrece *Advent Rising*. ¿Fácil? Más bien sí. No es que estos extraterrestres destaquen por su inteligencia y coordinación. De todas formas, el sistema de control del personaje, confuso y complicado, pone de su parte para añadir algún que otro sobresalto.

Aunque el arsenal es el típico de cualquier juego de acción futurista, *Advent Rising* incorpora en este terreno dos ideas interesantes: la posibilidad de empuñar dos armas, una en cada mano (siempre tienes la opción de sustituir cualquiera de ellas por otra que te encuentres) y el hecho de que cuanto más manejas un arma, mejor la controlas.

**Uno de los grandes atractivos del juego es el uso de poderes psíquicos**

Pero no son las balas ni los cohetes la mejor medicina para los enemigos. Uno de los grandes atractivos del juego es el uso de poderes psíquicos. Lo malo es que en cuanto Gideon descubre su destino de "Elegido", el nivel de dificultad baja drásticamente. Y es que estos poderes son tan potentes que, en cuanto tu personaje puede utilizarlos, los enemigos que antes nos podían poner en algún que otro apuro empiezan a caer como moscas.

### Efectos del pasado

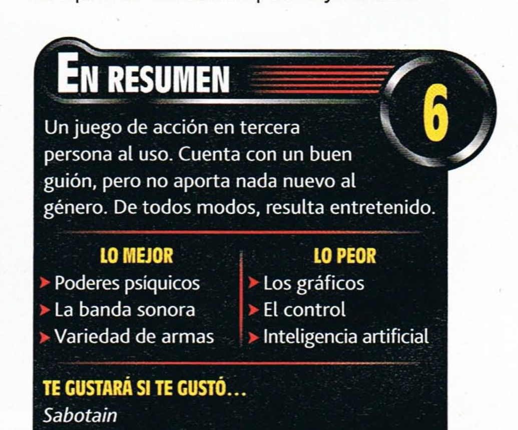
En el apartado visual, una sorpresa negativa. Pocas veces requisitos tan elevados desembocaron en un aspecto gráfico tan justito. Los escenarios interiores, aunque extensos y bien definidos, carecen de elementos que doten de vida al entorno. Además, las texturas son muy simples y básicas, con formas cuadriculadas más propias de un juego de consola antiguo que de un título contemporáneo para PC. Y esto incluso con las opciones gráficas al máximo. Por suerte, al menos las animaciones de los personajes fluyen con frescura. Algo es algo.

*Advent Rising* es un juego de claroscuros. Resulta entretenido y ofrece buenos momentos, pero poco más. Le falta la chispa y el equilibrio necesarios para dejar huella.

## GUIONISTA DE LUJO



Cada vez es más frecuente que los guiones de los juegos sean escritos por plumillas con oficio y no por programadores que hacen sus pinitos con resultados un tanto dudosos. En este caso se ha contado con la colaboración de toda una eminencia en la literatura de ciencia ficción: Orson Scott Card. Quizás su nombre no te diga nada, pero si te hablamos de *El juego de Ender* es posible que ya te suene algo. Esta novela, que trata sobre un niño que recibe entrenamiento militar para aniquilar a una raza extraterrestre, ha recibido muchos premios desde su publicación en 1977 y todavía hoy se considera como una de las mejores obras de ciencia ficción. Lástima que su historia para *Advent Rising* no haya cuajado del todo.



## En resumen

**6**

Un juego de acción en tercera persona al uso. Cuenta con un buen guión, pero no aporta nada nuevo al género. De todos modos, resulta entretenido.

**LO MEJOR**
- Poderes psíquicos
- La banda sonora
- Variedad de armas

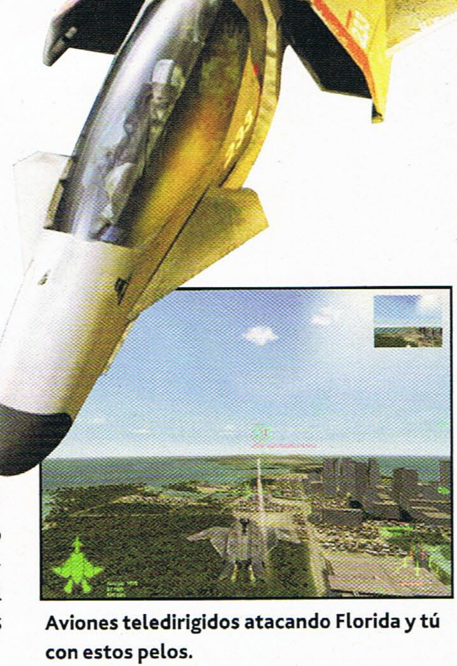
**LO PEOR**
- Los gráficos
- El control
- Inteligencia artificial

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Sabotain*

# JET STORM
## Modern Dogfights

Vaya con **los terroristas**, se pasean por el espacio aéreo de los Estados Unidos como la Charito por su corral. Ojo, porque ya **han conquistado Sudamérica**, han construido un ejército de **aviones robot** y amenazan con **tomar Florida**. Sí, **el guión va para Oscar**.

POR M. GONZÁLEZ



**Aviones teledirigidos atacando Florida y tú con estos pelos.**

Los títulos de City Interactive llegan a pares. Generalmente comparten el mismo motor, la misma mecánica y tan sólo se diferencian en la ambientación: uno de ellos transcurre en la Segunda Guerra Mundial y el otro en el presente, con un argumento donde la palabra terrorista asoma a cada línea. Sucedió con *Battlestrike: The Siege* y *Terrorist Takedown: Payback*, y ahora toca el turno a *Combat Wings* y *Jet Storm: Modern Dogfights*. Si los dos primeros eran igual de mediocres, lamentablemente los dos últimos no son igual de notables.

Al igual que *Combat Wings*, el juego que nos ocupa es un arcade de vuelo, pero bastante inferior. En él pilotas un avión que nunca ha oído hablar de Newton y que lleva encima tantos misiles como China y Corea juntas. Ya sabes, te subes al aparato y te enfrentas a un enjambre de enemigos de dudosa puntería. Todo sea por la libertad de Occidente.

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Acción

**DESARROLLADOR**
City Interactive

**EDITOR**
Virgin Play

**PRECIO:** 14,95 € **PEGI:** 7+

**IDIOMA** Textos de pantalla: español — Voces: inglés

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 800 MHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ — LAN 10 — Internet 10

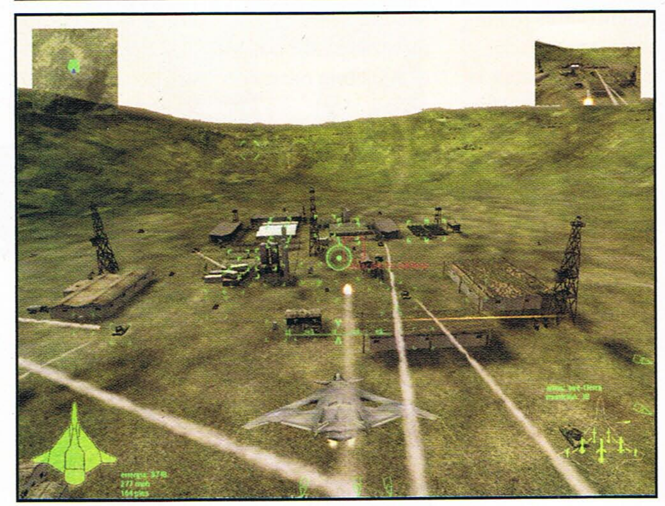
**WEB** www.city-interactive.com/index.php?page=JETSTORM

### IMAGINACIÓN AL PODER

El primer paso atrás de *Jet Storm* respecto a su consanguíneo es la ambientación. De cierto realismo histórico basado en la batalla de Midway pasamos a un futuro de caricatura, con los terroristas conquistando países y creando armadas robot poco consistentes.

La segunda carencia llega con el número de aviones que puedes pilotar. En esta ocasión tan sólo tres, frente a los seis de *Combat Wings*. El número de enemigos en pantalla también es inferior y la jugabilidad se resiente de ello. Además, en *Jet Storm* tan sólo hay un modo de control (mediante el ratón), por lo que puedes ir olvidándote del joystick.

Los aviones son de ciencia-ficción, ningún modelo real pese al "Modern Dogfights" del título. Los tres prototipos poseen características diferentes en cuanto a velocidad punta y armamento, y ofrecen dos modos de vuelo que puedes alternar con sólo pulsar la barra espaciadora. En el primero, el aparato se comporta como un avión a reacción normal, cruzando el cielo a altas velocidades y siendo altamente maniobrable. En el segundo modo, los motores del caza se inclinan hacia el suelo y tu aparato se comporta como un helicóptero, moviéndose con lentitud



**Los terroristas no dejan de enviarte postales en forma de misiles.**



**Sus creadores deben haber alquilado *Mentiras arriesgadas* varias veces.**



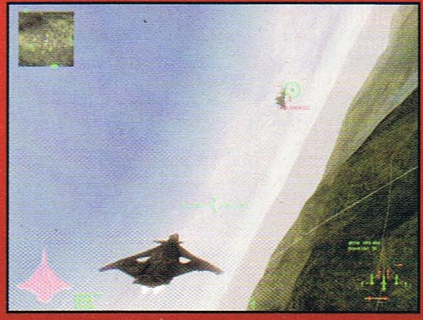
Conque Isla Perejil estaba desierta... Toma ataque en picado.



Para destruir helicópteros, mejor pasar al modo tortuga.



En el segundo escenario debes proteger tu particular armada invencible.



Intentar acertar a los cazas con la ametralladora es una pesadilla.

pero pudiendo detenerse en el aire, desplazarse vertical u horizontalmente, e incluso dar marcha atrás.

El armamento se adapta a las nuevas circunstancias. Cuentas con una ametralladora controlable con el puntero del ratón y cuatro tipos de misiles para dar cuenta de tus enemigos: aire-aire, aire-tierra, bomba pesada (para arrasar campamentos) y bomba EMP (para inutilizar a tus contrincantes).

**Los aviones son de ciencia-ficción, ningún modelo real pese al "Modern Dogfights" del título**

### Lazos de sangre

Además del planteamiento de juego, este título comparte con *Combat Wings* los modos multijugador "a muerte" y "a muerte por equipos" para hasta 10 jugadores. También el nivel del sonido y los gráficos es muy similar.

Lo que se echa de menos es un mayor número de enemigos, aunque su ausencia es comprensible, dado que las ciudades y los valles que visitas requieren de más polígonos que el omnipresente Océano Pacífico de Midway. La diversión se resiente y los combates, de pausados, corren el riesgo de terminar siendo anodinos. Por lo demás, buenas texturas y buenos efectos, aunque al motor le sigue faltando capacidad para manejar triángulos simultáneamente en pantalla. Al menos para los tiempos que corren.

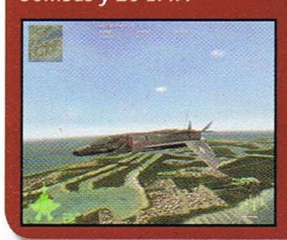
Pese a sus limitaciones, *Jet Storm* sigue siendo un matamarcianos aceptable, ideal para descargar tu adrenalina acribillando el cielo frente a oleadas inacabables de enemigos. Y más teniendo en cuenta su precio. Si prefieres los reactores por inventar a los de hélice, puedes darle una oportunidad. En caso contrario, mejor que dirijas tu mirada hacia *Combat Wings*.

## LOS HALCONES DEL TÍO SAM

**En *Jet Storm* dispones de tres aviones para ganar la guerra al eje del mal. Para que te sea más fácil elegir, permítenos una disección.**

### X100 EAGLE

Representa el equilibrio perfecto entre maniobrabilidad y poder ofensivo. Alcanza las 447 mph y dispone de una reserva de 30 misiles aire-aire, 15 aire-tierra, 10 bombas y 20 EMP.





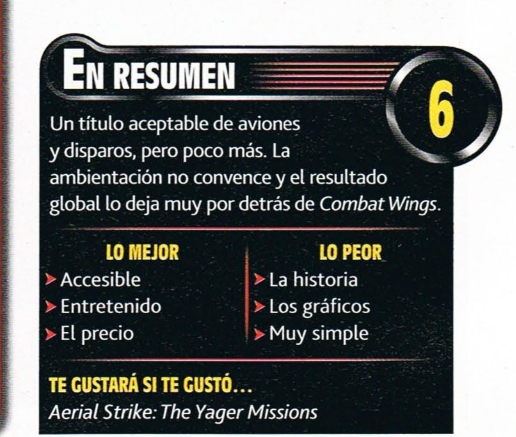
### X200 THUNDERBIRD

El bombardero del juego es lento y pesado, pero presume de armadura. Su velocidad punta es de 380 mph y su armamento se compone de 50 misiles aire-aire, 40 aire-tierra, 15 bombas y 30 EMP.

### X300 HAWK

El interceptor: alta maniobrabilidad pero blindaje escaso. Además, falto de misiles. Su velocidad punta es de 514 mph, su armamento consta de 25 misiles aire-aire, 10 aire-tierra, 5 bombas y 15 EMP.





## EN RESUMEN

**6**

Un título aceptable de aviones y disparos, pero poco más. La ambientación no convence y el resultado global lo deja muy por detrás de *Combat Wings*.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Accesible | La historia |
| Entretenido | Los gráficos |
| El precio | Muy simple |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Aerial Strike: The Yager Missions*

# VIRTUAL SKIPPER 4

Notición del mes: **es posible embarcarse** en aguas virtuales sin dedicarse al contrabando ni a la piratería. Si **envidias al principito** navegante, si **te emocionaste con** el oro de **Doreste**, si te crees el rey del viento, éste es tu juego, **lobo de mar**.

POR J. FONT



## DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Deportes

**DESARROLLADOR**
Nadeo

**EDITOR**
Nobilis Ibérica

**PRECIO:** 29,99 € **PEGI:** 3+

**IDIOMA** Textos de pantalla: sí · Voces: no

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PII 450 MHz | PIV 1 GHz |
| Memoria RAM | 64 MB | 128 MB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 64 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC: no · LAN: 100 · Internet: 20

**WEB** www.virtualskipper-game.com

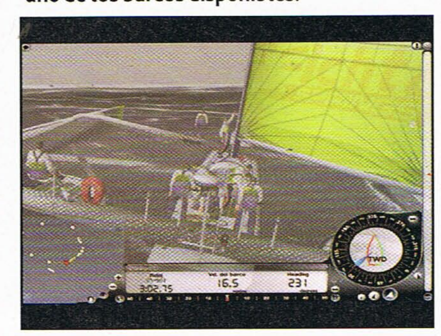
El género de la simulación naval no es de los más prolíficos. A diferencia de *Virtual Sailor*, esta saga ha preferido centrarse más en el realismo de las regatas a vela que en otros elementos más arcade. En esta nueva entrega ofrece cuatro embarcaciones distintas con sus particularidades: los Clase Copa América, los Melges 24, los yates para regatas offshore y el trimarán Open 60.

El juego dispone de tres modos de dificultad. En el modo arcade cuentas con varias ayudas, como una flecha que indica la dirección del viento y se colorea para indicar la posición óptima del barco u otra flecha que te indica por dónde bordear las balizas del trazado. Estas ayudas desaparecen a medida que aumenta la dificultad.

También el sistema de velas está automatizado en el modo arcade, mientras que en el de simulación debes gobernar todo el barco y sus entresijos. Así que debes prestar atención a la instrumentación del navío y fijarte en las velas para saber si están trabajando a buen rendimiento. Puedes amollarlas o cazar los cabos para mejorar el empuje que ejerce el aire sobre ellas, o decidir cuándo es conveniente utilizar el trinquete para complementar la génova. Con todo este trajín, no viene mal un gamepad con dos minijoysticks para gobernar el barco con mayor soltura.




Tienes que adaptar la navegación a cada uno de los barcos disponibles.




La cámara te permite ver tu embarcación desde muchos ángulos.

### ABURRIDO EL QUE NO JUEGUE

Para los grumetes o deportistas de secano la navegación virtual puede parecer un pasatiempo aburrido, pero lo cierto es que no hay lugar para la mera contemplación. Tienes que estar pendiente de casi todo. Además, en regata, debes tener en cuenta las normas para no acabar penalizado con un giro de 360º, aparte de buscar el rumbo que te permita sacar ventaja a tus rivales.

*Virtual Skipper 4* ofrece un alto nivel de simulación y unos gráficos realmente sorprendentes con el permiso de tu ordenador, por supuesto.




Las regatas están llenas de alicientes, tácticas y colorido.



## EN RESUMEN

**7,5**

Refleja bastante fidedignamente el arte de la navegación. El modo de simulación es muy completo y logra que cruzar la meta sea gratificante.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Buena simulación | Pocas embarcaciones |
| Numerosas regatas | Repetitivo |
| El multijugador | |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Virtual Skipper 3* o *Virtual Sailor*

# FORD STREET RACING

A veces aquello de que **lo importante es participar** tiene verdadero sentido. Sobre todo si puedes **pasear tu flamante Ford** por zonas de Los Ángeles como Chinatown, Venice Beach o Central Plaza. Puede que las carreras no te convenzan, pero eso ya **es otro cantar**.

POR X. ROBLES




**Los escenarios están muy descuidados y las texturas tampoco es que destaquen.**

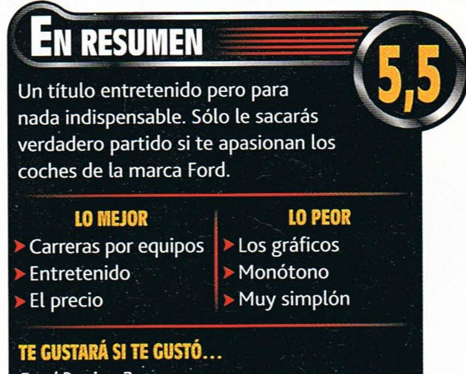
En el año 1903 un industrial norteamericano llamado Henry Ford sacaba adelante una compañía con 28.000 dólares: la Ford Motor Company. Basándose en el sistema de trabajo de los mataderos de Detroit, Ford implantó la cadena de montaje en su fábrica y sentó las bases de la industria automovilística moderna. Más de 100 años después *Ford Street Racing* (en adelante *FST*) explora en el catálogo de la marca para ofrecernos algunos de sus más emblemáticos modelos: el RS 1600, el Ford GT, el 2007 Shelby GT 500... hasta un total de 18 diferentes.

## FARDANDO DE MODELITO

Aquí puedes quemar rueda en Venice Beach, en el Downtown... e ir desbloqueando nuevos barrios de Los Ángeles a medida que vas ganando carreras en el modo Carreras por Equipos, la espina dorsal del juego, en cuyas competiciones debes controlar tres coches a la vez. Puedes pilotar directamente cualquiera de ellos y pasar de uno a otro en función de las circunstancias con sólo pulsar un botón. También puedes dar órdenes a los vehículos de tu equipo que controla la inteligencia artificial: que bloqueen a los rivales, que intenten adelantarles o que se pongan a rebufo.

El objetivo es ganar la carrera sumando más puntos con tus vehículos que el resto de equipos. De esta forma consigues dinero para comprar nuevos coches y progresar a través de las tres categorías que incluye este modo.

Aunque la idea es buena, a *FST* le estallan las ruedas con demasiada frecuencia. Los gráficos son muy limitados y los escenarios demasiado simples. El control de los vehículos tampoco tiene miga: es aburrido y simplón. El sistema de carreras por equipos, al cabo de un par de torneos, se queda sin gasolina. Aun así, puede llegar a entretenerte si te encantan los juegos de coches o si te encandilan los Ford, poco más.



### EN RESUMEN

**5,5**

Un título entretenido pero para nada indispensable. Sólo le sacarás verdadero partido si te apasionan los coches de la marca Ford.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Carreras por equipos | Los gráficos |
| Entretenido | Monótono |
| El precio | Muy simplón |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Ford Racing 3*



### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Aventuras

**DESARROLLADOR**
Razorworks

**EDITOR**
Empire Interactive

**PRECIO:** 14,95 € **PEGI:** 3+

**IDIOMA** Textos de pantalla (español) Voces ✗

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 1 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗

**WEB** www.fordstreetracing.com




**La velocidad de tu coche se multiplica cuando te sitúas a rebufo.**





# BLOODRAYNE 2

Mala hierba **nunca muere**. Regresa **el reverso tenebroso** y maligno de **Lara Croft**, la novia secreta de **Blade**, la nieta más marchosa de **Drácula**. Con ustedes **la vampiresa Bloodrayne**, sedienta de golpes y con una **mala uva** que no es de este mundo.

POR G. MASNOU

El título de Terminal Reality es un fiel retrato del funcionamiento de la industria actual, un esfuerzo frustrado por estar "en la onda". Con la mente puesta en las listas de ventas, los desarrolladores de esta compañía afincada en Dallas han dado forma a un videojuego que posee todos aquellos ingredientes que, se supone, debe ofrecer todo superventas: una protagonista carismática y dotada de unos atributos físicos fuera de lo normal, una estética oscura y con glamour y unos combates acrobáticos deudores de la trilogía de *The Matrix*.

Con todo, este lustroso techno-thriller puede acabar con la paciencia de cualquier jugador medio que se precie. La larga ristra de efectismos, movimientos mareantes de cámara, explosiones epilépticas y el cuerpo de la protagonista embutido en látex negro no logran ocultar sus deficiencias.

## MEZCLA FALLIDA

Mezcla de juego de acción y plataformas, *BloodRayne 2* no llega a convencer en ninguno de los dos apartados. El sistema de combate presume de incluir decenas de golpes, combos, bloqueos y patadas, pero la facilidad a la hora de ejecutar algunos movimientos finales convierte la mayoría de trifulcas en un fugaz trámite con poca miga.

Peor aún resultan las secciones en las que hay que saltar. En las antípodas de *Prince of Persia*, en *BloodRayne 2* nunca tienes la sensación de estar controlando realmente el personaje principal. No hay sensación de vértigo, todo parece funcionar sobre raíles, limitando el trabajo del jugador a pulsar la tecla adecuada en el momento adecuado.

Lo más aprovechable del juego es su marcado componente gore. Hay sangre a borbotones, con piernas, cabezas y brazos que a la más mínima salen despedidos. También resulta sumamente gratificante utilizar la cadena con garfio de Bloodrayne para lanzar y empalar a los enemigos. El resto resulta poco estimulante.



## DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Acción

**DESARROLLADOR**
Terminal Reality

**EDITOR**
THQ

**PRECIO:** 39,95 € **PEGI:** 18+

**IDIOMA** Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

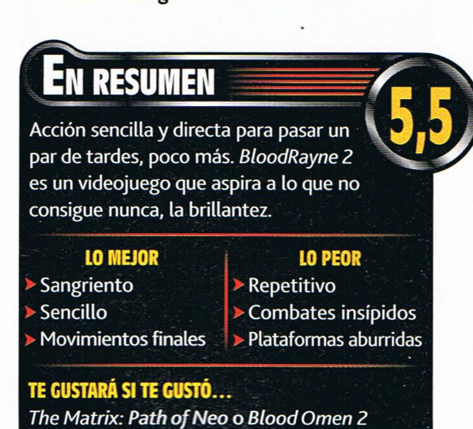
| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 1 GHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 64 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

**WEB** www.bloodrayne2.com



**Bloodrayne puede saltar precipicios sin hacerse un rasguño.**



## EN RESUMEN

**5,5**

Acción sencilla y directa para pasar un par de tardes, poco más. *BloodRayne 2* es un videojuego que aspira a lo que no consigue nunca, la brillantez.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| Sangriento | Repetitivo |
| Sencillo | Combates insípidos |
| Movimientos finales | Plataformas aburridas |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*The Matrix: Path of Neo* o *Blood Omen 2*

# DIPLOMACY

Hasta **los genios pueden meter la pata**. Paradox ya lo ha hecho con *Diplomacy*. Un juego que **se esperaba como pocos** y que olvidaremos como otros tantos. Lástima, porque el original de tablero **daba para muchísimas horas** de entretenimiento.

POR X. PITA



La inteligencia artificial no respeta pactos que por pura lógica le convienen.

Uno de los más populares juegos de tablero vuelve a asomar el hocico en el monitor de nuestros compatibles. El honor del desarrollo ha recaído en Paradox, flamantes diseñadores de genialidades como *Europa Universalis*. El título del juego ya deja las pistas suficientes. Porque esto va de diplomacia, de acuerdos entre países, de conversaciones en la cúpula del poder y alianzas de mutuo beneficio. El juego te sitúa en la Europa anterior a la Primera Guerra Mundial, y manejas a una de las nueve grandes potencias del continente.

Visualmente, Paradox ha trasladado el tablero del juego a un entorno tridimensional. Siguiendo la tónica habitual de los juegos de la casa, *Diplomacy* cuenta con un aspecto gráfico simple, pero resultón.

## DISEÑO DELIRANTE

Aunque en un principio todo parece indicar que estamos ante una fiel reproducción del juego de tablero, a los pocos minutos de partida nos estrellamos contra el primer gran e incomprensible defecto. En un alarde de fallida originalidad, Paradox se salta las convenciones de diseño y comunicación. Una serie de símbolos invade la pantalla y uno se enfrenta a ellos sin saber a qué atenerse. Para más inri, la comunicación entre naciones está basada en avatares y sonidos. Es decir, que en vez de utilizar las vocales y consonantes que tan buen resultado le han dado a la humanidad, *Diplomacy* se saca de la chistera un sistema de sonidos (gruñidos y gemidos, principalmente) que simulan las reacciones de los rivales: una especie de "grrr" significa descontento y un "aaah", todo lo contrario, satisfacción. Además, la inteligencia artificial no está a la altura: en este juego se limita a rechazar continuamente las propuestas de alianza y no muestra ni escrúpulos ni lógica a la hora de romper cualquier pacto de no agresión.

Llama poderosamente la atención que unos diseñadores de prestigio hayan incurrido en semejantes errores, más propios de principiantes que de una casa donde se gestaron auténticas delicias como *Hearts of Iron*.



## DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Estrategia

**DESARROLLADOR**
Paradox

**EDITOR**
Friendware

**PRECIO:** 44,95 € **PEGI:** 3+

**IDIOMA** Textos de pantalla (español) Voces (español)

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 800 MHz | PIV 1,6 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet 6

**WEB** www.diplomacy-pcgame.com



## EN RESUMEN

**5**

Aunque estéticamente cumple, el juego hace aguas en su sistema de comunicación entre naciones y en su inteligencia artificial. Gran decepción.

| LO MEJOR | LO PEOR |
|---|---|
| La estética 3D | Su interfaz |
| La música | Sistema diplomático |
| La ambientación | Inteligencia artificial |

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Diplomacy* (de Micropose) o la saga *Risk*



Visualmente, *Diplomacy* es una traducción a las 3D del juego de tablero.



Este título permite partidas en Internet de hasta seis jugadores.

# LOS SIMS 2
## Abren negocios

Es **una lata el trabajar**, todos los días te tienes que levantar... ¿o ya no? El panorama cambia cuando uno es su **propio jefe** y le espera una **jornada cargada de órdenes** y empleaduchos con los que pagar el mal humor. Adelante, **haz del negocio una fiesta**.

POR A. SALAS

Hasta ahora era más fácil ver a los protagonistas de *Friends* trabajando que a nuestros sims, que se limitaban a cambiarse de ropa y desaparecer con el coche. Luego teníamos toda una jornada laboral para ver la casa y organizarla, porque nuestro sim se volvía invisible. A cambio recibíamos la visita de la asistenta o del jardinero. La única manera de prosperar en el trabajo era mediante el estudio, la gimnasia y poco más, siempre al regreso y con nuestro compañero de fatigas hecho fosfatina. Por suerte, esta nueva expansión para *Los Sims 2*, la tercera, viene para poner las cosas en su sitio. Ahora puedes dirigir sus vidas también en el entorno profesional.



**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO**
Estrategia
**DESARROLLADOR**
Electronic Arts
**EDITOR**
Electronic Arts
**PRECIO:** 29,95 € **PEGI:** 12+
**IDIOMA** Textos de pantalla 🇪🇸 Voces 🇪🇸

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIII 800 MHz | PIV 2 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 256 MB |

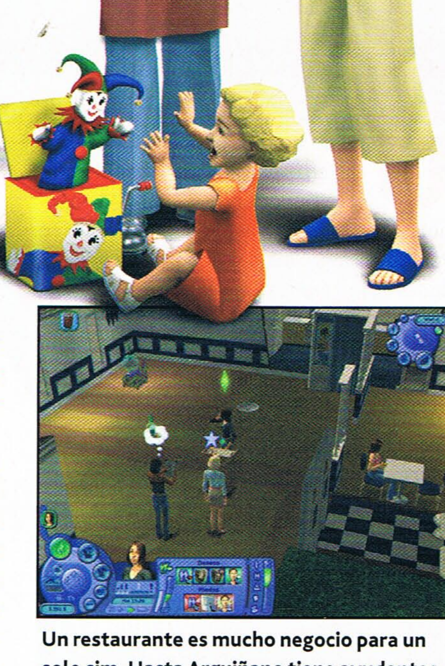
**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
**WEB** www.portalmix.com/lossims/juegos/abrennegocios



Pero no te confundas. No vas a ir al puesto de trabajo habitual de tus sims a ver cómo el jefe los explota. Digamos que les ha salido la vena emprendedora y las posibilidades que ahora tienen son las de abrir pequeños negocios. Concretamente los mismos que puedes ver en los llamados solares comunitarios. Tu sim puede adueñarse de cualquiera de esos locales, siempre y cuando tenga dinero suficiente para permitírselo, aunque también tienes la opción de montar el negocio en casa.

### De motu propio

El camino para ser jefe de tu empresa es muy sencillo y, como siempre, viene bien explicado mediante los consejos que aparecen en ventanas emergentes. Como te decíamos, puedes adquirir cualquier solar comunitario ya existente (o construir el tuyo propio) mediante una simple llamada de teléfono. Tras seleccionarlo sólo tienes que trasladarte hasta el lugar y empezar a generar clientela. Aquí es donde empiezan las verdaderas novedades, agrupadas en una nueva interfaz específica para el negocio.



Un restaurante es mucho negocio para un solo sim. Hasta Arguiñano tiene ayudantes.

Mediante esta interfaz puedes determinar el precio de los objetos que quieras vender o los servicios que ofrezcas en tu establecimiento. También tienes acceso a la ficha de tus empleados. Por último, hay



Cliente que vuela... a la cazuela.





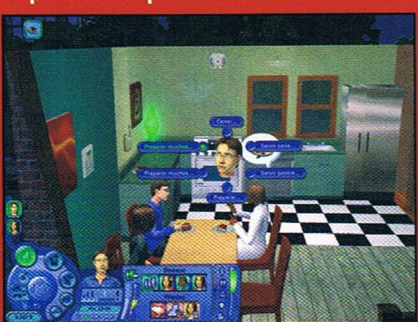
Tus sims prefieren los lugares donde pueden entablar relaciones.


A los sims más bohemios les encantará comprar en la galería de arte.


Los más novatos tardan más en usar la caja registradora.


Contratar personal es tan sencillo como hacer una llamada.


Una buena habilidad en cocina es imprescindible para ser chef.


Hay nuevas interacciones que puedes usar también en casa.

un indicador de fidelidad de los clientes, que muestra su nivel de felicidad y aceptación de cara a tu negocio. Éstos estarán más contentos cuando encuentren lo que buscan, se les atienda rápidamente, encuentren buenos precios o entablen buenas relaciones con los sims que pululen por la zona, entre otros jugosos detalles.

## Recursos humanos

Reclutar empleados también tiene su intríngulis. Puedes hablar con cualquier sim que visite tu emporio y ofrecerle trabajo, aunque la opción más segura es llamar por teléfono mediante un nuevo menú desplegable. Los candidatos, como cualquier otro sim, tienen ciertas habilidades en cocina, limpieza, lógica, etc. que pueden aplicar en los puestos de trabajo que les asignes. Así, si lo que necesitas es un chef para tu restaurante, lo mejor es que contrates a alguien competente que sepa cocinar de todo y no chamusque la comida. Por otra parte, puedes determinar su sueldo, promocionarlos, decir cuándo es el momento de ir a casa y hasta uniformarlos. Y si alguien hace el vago, tienes la justa opción de despedirlo.

Además, hay un nuevo indicador, parecido a las barras de aprendizaje de habilidades como cocina o mecánica, que aparece sobre los sims cuando están pensando en comprar algo. Esta barra se va llenando progresivamente hasta que el sim decide realizar la compra. Tanto tú como cualquiera de tus empleados podéis influir en esa persona para que finalmente se decida a morder el anzuelo. Con el tiempo, y si lo haces bien, puedes ganar reconocimiento y hasta algunas recompensas.

**Gracias a esta expansión, ahora puedes dirigir las vidas de tus sims también en el entorno profesional**

¿Y lo menos bueno? Para empezar, incluso un buen PC suda para mover varios sims a la vez. También se echa en falta una mayor variedad de objetos nuevos, ya que todos ellos están demasiado enfocados al mundo del negocio y son menos los aprovechables para el entorno doméstico. Con todo, que los árboles no te impidan ver un bosque florido y hermoso.

## SÉ TU JEFE

En *Los Sims 2: Abren negocios* tienes una gran cantidad de locales que administrar. Sólo debes encontrar tu negocio preferido y montarte en el simoleón.

**TIENDA DE COMESTIBLES**
Los mercados de toda la vida siempre tienen salida.

**RESTAURANTE**
Un buen chef y rapidez en el servicio te llevarán al éxito.

**TIENDA DE ROPA**
Los sims también necesitan cambiar de vestuario. Pónselo fácil.

**GALERÍA DE ARTE**
Tus sims más creativos pueden abrir su propia galería y forrarse con ella.

**GIMNASIO**
El culto al cuerpo puede ser un gran reclamo para tu negocio.

**TIENDA DE REGALOS**
Nadie puede resistirse a un buen regalo, sobre todo los más peques.



**BAR/DISCOTECA**
Si lo tuyo es atraer a los noctámbulos, éste es tu negocio.

**CENTRO DE OCIO**
Desde boleras a salones recreativos, tú eliges la atracción.

## EN RESUMEN

**8**

Hacernos partícipes de la vida laboral de los sims es todo un acierto. Y más siendo nosotros los jefes. Esta expansión ofrece muchas opciones y negocios por descubrir.

**LO MEJOR**
- Nuevas opciones
- Muchos negocios
- Interfaz laboral

**LO PEOR**
- Objetos limitados
- Ralentizaciones

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*Los Sims 2*





# EMPIRE EARTH II

## The Art of Supremacy

Una expansión tomada **al pie de la letra**. Es el mismo juego, pero con **más de casi todo**: más **civilizaciones**, más **regiones**, más grados de **personalización** y más modos de juegos para **varios usuarios**. En fin, toda una bacanal de **buena estrategia**.



**Ahora, el ejército es mucho más personalizable.**

POR X. PITA

A pesar de que en su día *Empire Earth II* nos pareció uno de los juegos de estrategia más completos de los últimos tiempos, los diseñadores de Mad Doc se han empeñado en demostrar que todavía se le pueden añadir muchas más cosas. Y eso, precisamente, es lo que han hecho con la presente expansión. Para empezar, se han añadido cuatro nuevas civilizaciones. A partir de ahora contamos con franceses, rusos y los pueblos masai y zulú, oriundos de una nueva región: África. Los desarrolladores también han decidido introducir tribus nativas a las que puedes buscar las cosquillas de diversas maneras: por medio de la conquista, la alianza o el comercio. Como en el último capítulo de la saga *Age of Empires*, éstas comparten contigo sus conocimientos.

### ÁFRICA TAMBIÉN EXISTE

La expansión cuenta con cuatro campañas. Dos de ellas (en las que juegas con Rusia y Francia) situadas en las Guerras Napoleónicas y las otras dos en África (una en el antiguo Egipto y otra en un futuro próximo). También hay sitio para la recreación de batallas históricas que permiten participar en el enfrentamiento entre el Imperio Británico y los zulús en Rorke's Drift o conducir un tanque en plena Segunda Guerra Mundial en la mastodóntica Batalla de Kursk.

Pero si en algo han insistido los diseñadores es en llevar el grado de personalización del juego a un nuevo nivel. Puedes crear tu propia civilización, elegir qué territorio quieres conquistar, seleccionar sus atributos y unidades únicas para ella, el tipo de tecnologías que dominan...

*The Art of Supremacy* también aporta un nuevo modo de juego para varios usuarios muy interesante: el modo Tira y afloja, que abre el camino a un tipo de partida diferente en el que, a pesar de perder una batalla, puedes seguir combatiendo y, mejor todavía, ganar la guerra.

Las novedades son atractivas, aunque se echa de menos un cambio más sustancial en la jugabilidad y misiones con objetivos diferentes. Con todo, merece la pena.

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**
Estrategia

**DESARROLLADOR**
Mad Doc Software

**EDITOR**
Vivendi Universal

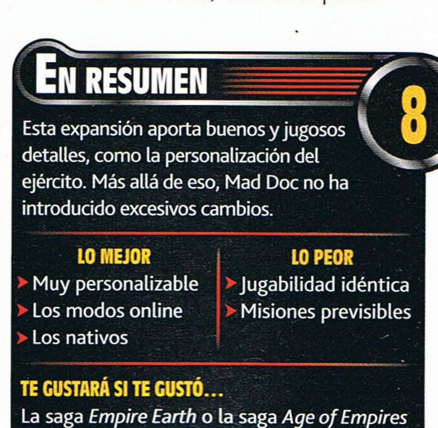
**PRECIO:** 29,99 € **PEGI:** 12+

**IDIOMA** Textos de pantalla · Voces

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,6 GHz | PIV 2,4 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 512 MB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ · LAN 16 · Internet 16

**WEB** www.empireearth2.com



### EN RESUMEN

**8**

Esta expansión aporta buenos y jugosos detalles, como la personalización del ejército. Más allá de eso, Mad Doc no ha introducido excesivos cambios.

**LO MEJOR**
- Muy personalizable
- Los modos online
- Los nativos

**LO PEOR**
- Jugabilidad idéntica
- Misiones previsibles

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
La saga *Empire Earth* o la saga *Age of Empires*

# 777 PROFESSIONAL

Parecía que los aviones ligeros y sus expansiones habían tomado **las bases de *Flight Simulator 2004***. Pues tendrán que hacerle **hueco al bimotor más grande** del mundo.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO**
Simulación
**DESARROLLADOR**
Phoenix Simulation Software
**EDITOR**
Proein
**PRECIO:** 29,95 € **PEGI:** 3+
**IDIOMA** Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,8 GHz | PIV 3,2 GHz |
| Memoria RAM | 512 MB | 2 GB |
| Tarjeta gráfica | 64 MB | 256 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
**WEB** www.phoenix-simulation.co.uk

El competidor directo del Airbus A330 fue el primer avión completamente diseñado por ordenador. Sólo por eso el Boeing 777 debería despertar tu interés. Y por fin ya lo puedes volar con todo detalle en *Flight Simulator 2004*. En esta expansión se incluyen las variantes 200LR (largo alcance), 200LRF (carguero de largo alcance) y 300 ER (alcance extendido). Dados los elevados requerimientos del sistema, puedes optar por operar con o sin cabina virtual, según la potencia de tu PC. Asimismo, puedes escoger 26 libreas de compañías de todo el mundo, desde British Airways a FedEx, pasando por Air France o Lufthansa.

Los sistemas se han recreado con un detalle generoso: el FMC y todas las pantallas multifuncionales resultan plenamente operativas. Destaca la inclusión de un radar meteorológico desarrollado por Praxmarer Florian para anticiparse al mal tiempo.

En vuelo, el avión se nota tan pesado como en la realidad, y debes aplicarte a fondo para aterrizar sin causar desperfectos. Además de un pequeño manual de instalación en castellano, esta expansión cuenta con un completo manual en papel de 128 páginas en inglés con gran cantidad de información sobre el funcionamiento de los instrumentos, procedimientos y tablas de velocidades de operación según el peso del aparato.
Será por detalles.



**Las versiones de carga de este aparato también tienen su intríngulis.**

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*707 Professional o A340 Professional*

**8**

# ERJ 145
## Pilot in Command

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Es un hecho: **los aviones regionales** están de moda. Aquí tenemos una nueva expansión para *Flight Simulator 2004* basada en estos aparatos. **Puro lujo oriental**.


**Puedes ver las pantallas de cerca incluso en la cabina 3D.**


**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO**
Simulación
**DESARROLLADOR**
Feel There
**EDITOR**
Draque Multimedia
**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** N/D
**IDIOMA** Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

| REQUISITOS | Mínimo | Recomendado |
|---|---|---|
| Procesador | PIV 1,4 GHz | PIV 2,5 GHz |
| Memoria RAM | 256 MB | 1 GB |
| Tarjeta gráfica | 32 MB | 128 MB |

**MULTIJUGADOR**
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
**WEB** www.simulacion-draque.com/Simulacion/sims/fs/WILCO/ERJ.aspx

El avión brasileño Embraer ERJ 145 es otro de esos emblemáticos aviones de pasajeros con éxito en varias compañías aéreas. Pilotarlo no deja a nadie indiferente, en especial porque es muy cómodo de operar. Con este gran añadido para *FS2004* salta a la vista que el aparato tiene todas las ventajas de un reactor, como velocidad y sistemas avanzados, y a la vez goza de la agilidad (tanto en tierra como en aire) de un avión mucho más pequeño.

En pleno vuelo, el aparato se comporta de forma adecuada siempre que no se hagan maniobras absurdas. Los sistemas se han modelado hasta un nivel de realismo satisfactorio sin entrar en complicaciones innecesarias. El obligado FMS está presente y es minuciosamente parecido al real. Si no ves bien un dato, puedes ampliar todas las pantallas, tanto en las cabina 2D como en la 3D. En esta última, además, puedes pasearte por la cabina de pasajeros en mitad del vuelo.

La inclusión de partes móviles interesantes, como la puerta con escalera incorporada, la reversa y las suspensiones, le confiere al avión simulado un aliciente especial. La lástima, una vez más, es la total ausencia de manual en papel, aunque sí esté presente en formato PDF y en español.

**TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...**
*CRJ 200-700-900*

**8**

En esta sección caben **todos los jugadores** posibles. Y ni uno sólo debería perderse **un lote** tan **económico** como **variado**. Desde **motos** de competición, hasta **estrategia bélica** pasando por el **rol poco ortodoxo**, pero fascinante. ¿Y **para niños**? Pues también.

## LA OPORTUNIDAD DEL MES

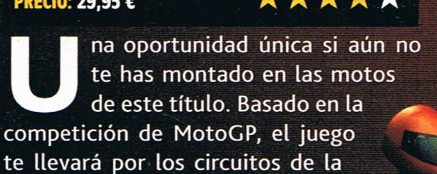


# MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO:** Carreras
**DESARROLLADOR:** Climax
**EDITOR:** THQ
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** 2005
**PRECIO:** 29,95 €
★★★★☆





Una oportunidad única si aún no te has montado en las motos de este título. Basado en la competición de MotoGP, el juego te llevará por los circuitos de la categoría esparcidos por el mundo. Podrás pilotar las motos oficiales y pilotos como el Doctor Rossi o Sete Gibernau te prestarán su cuerpo virtual para que puedas manejar la máquina con soltura. Además de utilizar un sistema de frenos independiente, la postura del piloto sobre la montura permite sacar mayor partido en algunas situaciones.

Para completar la experiencia, el juego incorpora un modo de juego llamado Xtreme. En éste podrás pilotar Superbikes en tres cilindradas distintas. Estas carreras no transcurren en circuitos estables sino en trazados cerrados al tráfico, ya sea en ciudad o en carretera. La victoria te permitirá obtener créditos para mejorar tu moto. *MotoGP 3* es un título brillante y, casi seguro, la única oportunidad de montarte en máquinas de MotoGP o Superbikes.



# AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS + 1944: BATTLE OF THE BULGE



**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO:** Estrategia
**DESARROLLADOR:** Montecristo
**EDITOR:** Nobilis Ibérica
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** Varios
**PRECIO:** 29,99 €
★★★★☆

Un lote pensado para estrategas interesados en la Segunda Guerra Mundial. *Afrika Korps vs. Desert Rats* recrea en sus dos campañas las hazañas de británicos y alemanes en el norte de África. Llevarás a cabo misiones tanto en terreno abierto como en pequeñas poblaciones.



Del desierto pasarás a los verdes parajes centroeuropeos con *1944: Battle of the Bulge*. Este título está ambientado en la Batalla de las Ardenas. En definitiva, dos títulos que te permitirán revivir momentos épicos del conflicto.

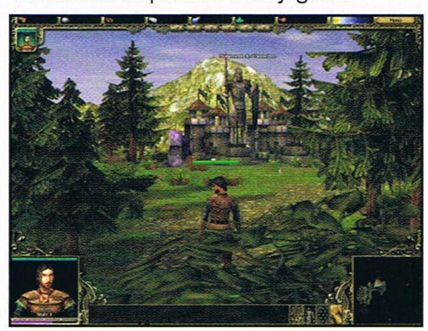
# SPELLFORCE: GOLD EDITION



**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO:** Estrategia/Rol
**DESARROLLADOR:** Jowood
**EDITOR:** Nobilis Ibérica
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** 2004
**PRECIO:** 19,99 €
★★★★☆

Además de lanzar a precio reducido el título original (*Spellforce: The Order of Dawn*) y la expansión (*Spellforce: Breath of Winter*), Nobilis ha decidido reagruparlos en esta edición especial que saldrá más económica a los que lo quieren todo. *Spellforce* combina casi a la perfección rol y estrategia en un mundo de fantasía medieval. Si le sumamos la expansión, son más de 100 horas de juego en el modo para un único usuario. Además, también puedes enfrascarte en partidas multijugador.



# DREAMWORKS PACK DE ACCIÓN



**DATOS TÉCNICOS**

**GÉNERO:** Infantil
**DESARROLLADOR:** DreamWorks
**EDITOR:** Activision
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** Varios
**PRECIO:** 39,95 €
★★★☆☆

En este pack encontrarás *Shrek Superslam* (12+), *Shrek 2* (3+) y *El Espantatiburones* (3+). Como ves, títulos pensados para los más pequeños. El primero utiliza un socarrón sistema de lucha en que los personajes se enfrentan a golpes. *Shrek 2* extiende las aventuras del ogro verde por nuevos escenarios y localizaciones. Además, cuenta con nuevos personajes y minipruebas. Por su parte, *El Espantatiburones* se ambienta en localizaciones de la película. Tuya será la responsabilidad para que Oscar se convierta en todo un pez gordo.

# ¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

**12 números + 12 DVD** con juego completo, demos y el mejor contenido lúdico para tu PC por un precio casi irrisorio: **43 euros**

Y llévate de regalo uno de estos juegos



**CON LA COLABORACIÓN DE** Interactive

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el juego que deseas recibir de regalo: ☐ THE WESTERNER ☐ COSSACKS II ☐ UFO: AFTERMATH ☐ SHADE: WRATH OF ANGELS

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ______________________

Dirección ______________ Código postal ______________ Población ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________ Edad ______________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ______________

Fecha de caducidad ______________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ (nº entidad) ☐☐☐☐ (nº oficina) ☐☐ (D.C) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ______________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

M. GONZÁLEZ

## ACCIÓN

# La acción primigenia

Si en el campo de la creación primero fue el verbo, en el campo de la acción videojueguil primero fue el matamarcianos. Fueron los *Space Invaders* quienes inventaron no sólo el *strafe* (movimiento lateral sin desviar la puntería), sino toda la técnica de matar cualquier cosa que se mueva sin morir en el intento. Sin embargo, y pese a fundar el género más fructífero de todos, los abuelos primordiales han sido olvidados como las mascotas en verano.

Los matamarcianos son agua pasada incluso en su plataforma favorita, las consolas, y han quedado aparcados como un género minoritario. De hecho, en el universo del compatible nunca encontró un rincón donde sentirse cómodo. A excepción de alguna joya pasada como el inolvidable *Raptor* de 3D Realms, los jugadores de PC siempre hemos tenido que conformarnos con las escasas conversiones con las que nos bendecían las compañías.



Junto al género de peleas barriobajeras, fueron paridos en dos dimensiones y, cuando se cruzaron con la tercera, no supieron muy bien qué hacer con ella. Engendraron algunos vástagos notables como *Descent*, pero ahí terminó todo. Posteriormente los intentos de devolver el género a la vida han llegado siempre de la mano de compañías demasiado perezosas.

Tal vez llegue algún título capaz de devolver el género a la palestra. O no. Mientras esperamos, seguiremos preguntándonos qué daría de sí la potencia actual al servicio del genocidio espacial. Por suerte, algún juego puede calmar nuestra hambre de disparos: *Combat Wings* o *Jet Storm* son buenos puntos de partida para saber por dónde podrían ir los tiros.

### EL APUNTE

**■ EL MAL RESIDENTE EN TU PC**

Se ha confirmado que Leon Kennedy y su entretenida visita a España en *Resident Evil 4*, con música flamenca de fondo y policías nacionales como estrellas invitadas, aterrizarán en los compatibles próximamente. Lo cierto es que será un caramelo al que costará resistirse. Además, también habrá relanzamiento de *Resident Evil 2* con compatibilidad para XP y algún que otro extra. De momento sólo sucederá en Japón, pero estaremos atentos por si los zombis deciden cruzar nuestras fronteras.

**Los matamarcianos son agua pasada incluso en su plataforma favorita, las consolas**

X. PITA

## ESTRATEGIA

# Voces de la discordia

Nadie se atreve a negarlo: la aparición de Internet o, mejor dicho, la democratización de las conexiones de banda ancha han acercado el videojuego a sus usuarios. Gracias a los foros de opinión y, sobre todo, a las betas públicas, los jugadores de a pie, los futuros compradores del producto (no lo olvidemos), tenemos acceso al juego de una forma que hasta el momento estaba vedada a un puñado de privilegiados. ¿Las consecuencias más inmediatas? Que las compañías de desarrollo ahorran un dineral en beta testers.

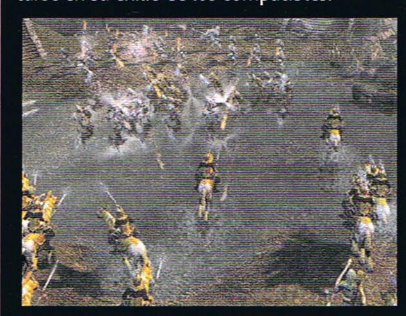
Pero vayamos un poco más allá: independientemente de las betas... ¿influye realmente la opinión de los usuarios? ¿Puede cambiar un hatajo de entusiastas el desarrollo de un videojuego? Debería. O al menos eso es lo que han pensado los miembros de la comunidad internacional dedicada a seguir las evoluciones de la saga *Heroes of Might and Magic*, que, tras echar un vistazo a la beta del quinto capítulo lanzada por los diseñadores de Nival Interactive y Ubisoft, se han movilizado para conseguir un retraso en la fecha de lanzamiento. De este modo, opinan, se podrán pulir asperezas y así manera evitarán que el futuro juego siga el mismo camino que la cuarta parte, fiasco mayúsculo.

La movilización tiene, además, mucho de reivindicación lógica. Y es que algún día deberían llegar a los oídos de las altas esferas el clamor de las voces que se levantan contra la política de desarrollo que siguen muchas compañías. Esa ley no escrita que hace que las productoras pongan plazos imposibles a los diseñadores y, de paso, condenan de muerte a un videojuego que todavía no ha nacido.

### EL APUNTE

**■ SIGUE LA COLONIZACIÓN**

Ni las consolas de novísima generación se pueden librar de la estrategia. Aunque nuestro género no suele llevarse muy bien con los pads de colorines, Electronic Arts ha anunciado que la segunda parte de su *Batalla por la Tierra Media* verá la luz también en Xbox 360. Las primeras imágenes lucen de maravilla, pero habrá que acostumbrarse a jugarlo sin ratón. Probablemente ése sea el gran problema al que el género debe enfrentarse en su exilio de los compatibles.



**¿Puede cambiar un hatajo de entusiastas el desarrollo de un videojuego?**

G. Masnou

## Aventuras

# Un cuento de hadas

En checo, "samorost" es la raíz o el trozo de madera semejante a una criatura mágica. Con estos antecedentes, *Samorost 2* no podía ser (y no es) un videojuego común. Diseñado y programado por Jakub Dvorsky (un desarrollador checo cuyo talento jamás me cansaré de reivindicar), el título de Amanita Design trasciende los estandartes típicos del software lúdico (la diversión por diversión) para ofrecer una experiencia orgánica, mágica y multimedia que alcanza la categoría de obra de arte interactiva.

Planteado como una aventura gráfica de apuntar y pulsar al uso, *Samorost 2* hace de la simplicidad su principal virtud. Aquí no hay ni inventario ni diálogos ni apenas trama (básicamente rescatar al perro del protagonista de las zarpas de unos alienígenas). El único objetivo reside en progresar hasta la siguiente pantalla rastreando con el puntero todos los puntos calientes del escenario y estudiando al dedillo la relación causa-efecto de cada acción. De esta forma puedes originar una reacción en cadena que permita solucionar cada rompecabezas.

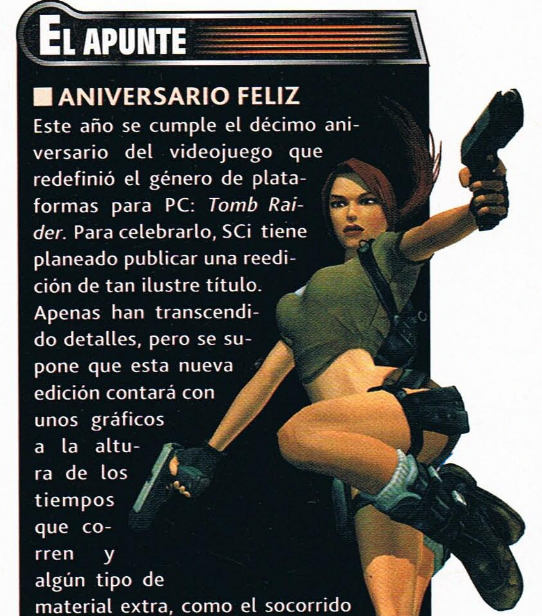
*Samorost 2* evoca por momentos a un cuento infantil de hadas y gnomos. La asombrosa calidad de su imaginario, repleto de lugares, personajes y objetos por descubrir, el estilo visual surrealista que empapa cada uno de los rincones del juego y la banda sonora minimalista acentúan el tono fantástico y ensoñador de las aventuras del gnomo blanco y su perro fiel.

Descargable en www.samorost2.net por unos módicos 8,30 euros, esta segunda entrega de *Samorost* se convierte por obra y gracia de su creador en una de las curiosidades más estimulantes y atractivas de los últimos meses.

## El apunte

### ■ ANIVERSARIO FELIZ

Este año se cumple el décimo aniversario del videojuego que redefinió el género de plataformas para PC: *Tomb Raider*. Para celebrarlo, SCi tiene planeado publicar una reedición de tan ilustre título. Apenas han transcendido detalles, pero se supone que esta nueva edición contará con unos gráficos a la altura de los tiempos que corren y algún tipo de material extra, como el socorrido making off y antiguos bocetos de la siempre estimulante Lara Croft.



**Samorost 2 es una de las curiosidades más estimulantes y atractivas de los últimos meses**

A. Sayalero

## Rol

# Nuestra hora

¿Cuántos pesos pesados del rol nos esperan en el ring de este año? Más que nunca. Tras mucho tiempo en obligado barbecho, la nueva cosecha nos alegra la perspectiva, pero ojo con la experiencia. La madre de la ciencia nos susurra al oído que puede ser sólo una moda pasajera que tardará en volver a repetirse y que la próxima hornada podría perder encanto y profundidad, como pasó con *Deus Ex* y su secuela. No lo permitamos, éste es nuestro momento y nuestro es el dinero que mueve toda esta industria, así que usemos el poder.

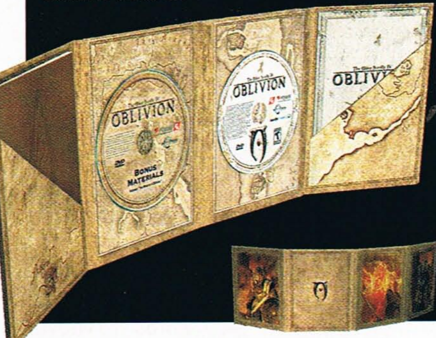
No compremos por inercia. Esperar a informarnos o probar alguna demo antes de desenfundar la VISA no nos hará daño, es más, pondrá a los juegos mediocres en su sitio y de paso dejará nuestra cuenta corriente algo menos vapuleada. El año es largo, al igual que los buenos títulos de rol, así que esperar a terminar un juego antes de hacernos con el siguiente será lo más conveniente. De esta manera dejaremos claro que somos consumidores inteligentes y que los representantes de nuestro género deben permanecer en las estanterías de los comercios durante bastante tiempo. La conclusión: más les vale a las desarrolladoras ofrecernos algo cuyo atractivo perdure más allá de los últimos efectos gráficos.

Los roleros de PC, como consumidores de exquisito paladar, no contribuimos al "pan para hoy y hambre para mañana". Ya que nuestras peticiones han sido escuchadas y nos ofrecen docenas (incluso cientos) de horas de diversión en cada título, nos sobra señorío para, lejos de mulas y torrentes, premiar debidamente el esfuerzo. Y es que ya sea adquiriendo ediciones regulares, económicas o de coleccionista, ha de ser poderoso nuestro mensaje: vale la pena hacer grandes juegos de rol.

## El apunte

### ■ LUJO ESPAÑOL

Hasta ahora en España las ediciones de coleccionista se podían contar con los dedos de un muñón, así que nos alegramos de que Take Two se haya decidido a lanzar la de *Oblivion* en nuestro país, y en castellano. Justificarán los 10 euros adicionales con un estuche similar a un libro antiguo, un DVD de extras (incluido un "cómo se hizo"), una guía del Imperio de 112 páginas y un Septim, moneda usada en el juego, a tamaño natural.



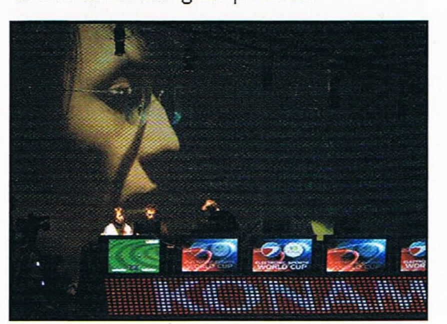

**Ha de ser poderoso nuestro mensaje: vale la pena hacer grandes juegos de rol**

## DEPORTES

X. ROBLES

# Camino a la fama

Si todavía no la conoces, descubre la Electronic Sports World Cup. Puedes visitar su página web en www.esworldcup.com/2006 e informarte de los centros españoles que acogen estas Olimpiadas electrónicas en las que los mejores jugadores de entre más de 50 países luchan por llegar a la final. La cita: París entre el 27 de junio y el 2 de julio. Y no, no lo hacen por amor al arte: hay más de 400.000 dólares en premios. Por ejemplo, los ocho primeros clasificados en el torneo de *Pro Evolution Soccer 5* se repartirán 40.000 "pavos", casi siete millones de las antiguas pesetas.




A raíz de este tipo de eventos, yo me pregunto: ¿Llegaremos algún día los jugadores a convertirnos en figuras mediáticas? Es decir, ahora los ganadores de estas competiciones trascienden a los medios de puntillas: salen en páginas de Internet, en revistas especializadas... y ya está, la fama nunca fue tan efímera. En cambio, hay muchos de ellos que entrenan más horas al día que los propios futbolistas. Y también dan espectáculo.

¿No te gustaría ver la retransmisión de la final de *PES5* por Internet o por televisión? Pues claro que sí. ¡E incluso apostar! Al contrario que en otras artes como el cine, en los videojuegos el usuario tiene que demostrar su pericia. No sería descabellado ver dentro de unos años a jugadores con tropas de fans y campeones con su imagen impresa en las cajas de los juegos. Más aún: cursillos sobre cómo jugar a tal o cual juego, cómo mejorar tu técnica... ¿Te imaginas que ser "videojugador profesional" sea una profesión extendida y reconocida? Yo de momento me pondría a practicar. Hay que estar preparado para todo, amigo.

### EL APUNTE

**VUELVEN LAS CHAPITAS**

Beautiful Game Studios y Eidos han confirmado que *Championship Manager 2006* saldrá el 31 de marzo en el Reino Unido. Después de unos meses de incertidumbre, en los que peligraron ciertos títulos, SCi compró Eidos y parece que todo vuelve a la normalidad. Han remodelado el motor de visionado de partidos: se llamará Gameplan 3D y ofrecerá una experiencia más televisiva. También existirá la posibilidad de hablar individualmente con los jugadores.



**No sería descabellado ver dentro de unos años a jugadores con tropas de fans**

### EL APUNTE

**CARRERAS INTELIGENTES**

Milestone, los creadores de *SCAR*, están trabajando en un nuevo título. Se llama *Evolution GT* y promete ser un combinado de *Gran Turismo 4* y *GT Legends*, por lo que contendrá altas dosis de simulación. Además, los desarrolladores están trabajando a fondo en la inteligencia artificial de los pilotos. Aseguran que será lo nunca visto en un juego de conducción. Aplicar bien las tácticas y un poco de psicología será vital a la hora de ganar las carreras.



**En el vasto universo de los periféricos para PC, el género de las carreras es de los más beneficiados**

## CARRERAS

J. FONT

# Ante todo control

En el vasto universo de los periféricos para PC, el género de las carreras es de los más beneficiados. Muchos fabricantes han apostado por crear volantes y pedales para hacer más realistas los juegos de conducción. Los hay de todas las medidas y precios, y pueden mejorar considerablemente nuestra experiencia de juego.

Logitech fue de los primeros en apostar por un volante de calidad. Su Momo Racing apareció inicialmente a un precio que superaba los 300 euros. Volante de piel cosido a mano, ejes extremadamente precisos, un pomo para cambiar las velocidades y pedales de aluminio eran los argumentos para justificar su precio. Un lujo al alcance de pocos, aunque ahora se puede encontrar un modelo licenciado Momo a un precio más asequible, probablemente debido a la escasez de ventas. En el caso de Act Labs, dispone de volantes de calidad e incluso de sets de pedales y pomos de cambio de marchas que se pueden adquirir de manera independiente, aunque el precio tampoco le ha reportado hasta ahora demasiados seguidores.

Si el presupuesto no da para tanto, también puedes recurrir al gamepad. Permite controlar con mayor facilidad los juegos y, sobre todo, ocupa menos espacio, es más versátil y resulta más económico. Aunque existen volantes que también podrían ajustarse a estas últimas características, lo cierto es que los resultados a la hora de conducir son a veces decepcionantes. En la actualidad, Thrustmaster y Logitech se llevan la palma en cuanto a volantes con una buena relación calidad-precio.

Entre el abanico de opciones ni siquiera falta alguna que otra delicatessen, como el Playseats Racing Simulation Cockpit de Logitech. Por unos 300 euros te llevas volante y asiento, todo en uno. Ya puedes ir desterrando el teclado y el ratón de tu escritorio.



E. "Tuckie" Artigas

## Simulación

# El realismo no es sólo visual

El primer mes de 2006 discurrió entre varios anuncios a bombo y platillo por parte de Microsoft. Por lo visto, este año llegará *Flight Simulator X*. Y eso ya ha suscitado sentimientos de todo tipo en la comunidad virtual de simulación.

Hay esperanza, y mucha. De entrada, los dosieres de prensa, sin duda redactados por profesionales del marketing con pocos conocimientos en materia de simulación, igualan el realismo con unos gráficos espectaculares. Pues bien, eso es sólo la mitad del asunto. Nos queda por ver si se habrá atendido a la otra mitad, la que más nos interesa.

La saga *Flight Simulator* ha sido desde siempre la líder de ventas en vuelo civil. Pero eso no significa que sea la mejor. Pese a tener sobrados aspectos positivos, título tras título hemos visto cómo aviones y sobre todo helicópteros volaban sin ajustarse a cómo lo hacen en la realidad. En otras palabras, los modelos de vuelo han sido siempre el talón de Aquiles de la saga, y ahí los gráficos tienen poco que decir. Por un lado, da la sensación de que a Microsoft le va tan bien que no necesite mejorar su producto. Por el otro, un núcleo cada vez más nutrido de aficionados a los simuladores exigimos la máxima cota posible de realismo.

Por eso, Bill, amigo, escúchanos, y al César lo que es del César. Somos muchos y tenemos razón. Además de líder de ventas, *Flight Simulator X* podría ser líder en calidad. Así que ojalá los beta testers no se encuentren en *FSX* con determinadas limitaciones de *FS2004*, como la ausencia de barrenas o caídas de cola. Tenemos esperanza en este nuevo título. No nos falléis y no os fallaremos.

## El apunte

**■ QUE ALGUIEN NOS ESCUCHE**

Para volar decentemente en la saga *IL-2: Forgotten Battles* de 1C:Maddox Games hacen falta, además del primero, los títulos *Aces Expansion Pack* y *Pacific Fighters*. El problema para muchos recién llegados es la total desaparición de las tiendas de *AEP*, por lo que sólo pueden disfrutarlo a medias. Ahora que aparece allende nuestras fronteras un DVD que incluye los tres títulos no estaría nada mal que algún distribuidor se decidiera a publicarlo aquí.



**Los modelos de vuelo han sido siempre el talón de Aquiles de la serie *Flight Simulator***

A. Salas

## Online

# Atrapado en el tiempo

Desde que apareció en febrero del pasado año, *World of Warcraft* ha sido uno de los juegos online a los que más horas he dedicado. Sin embargo, atrás quedan esos días en los que un servidor podía pasarse tardes enteras de un domingo ante la pantalla luchando contra hordas de orcos o elfos. ¿La razón? *World of Warcraft* se ha convertido en un juego en el que, una vez se llega al máximo nivel, quien realmente parte el bacalao es el que lleva el mejor equipo. Y no sólo eso, sino que además existe tal fiebre por conseguir las mejores piezas que a veces llegan a eclipsar la diversión, que al fin y al cabo es la meta de cualquier juego. Tanto que a veces cuesta encontrar gente que quiera salir a la aventura por el mero hecho de explorar y pasarlo bien ahí fuera.

Estamos de acuerdo: quien algo quiere, algo le cuesta. Lo que ya no es de cajón es que sea casi obligatorio disponer del mejor material posible y que esa búsqueda imparable nos lleve a pasar infinitas horas tratando de acumular ítems. Valga este ejemplo ilustrativo: un objeto que posea el enemigo final de una mazmorra, en la que hay que pasar más de cuatro horas hasta llegar al final, tiene menos de un diez por ciento de posibilidades de aparecer tras la muerte del malo de turno. Si a eso le sumamos que a nuestra vera viajan siete personajes más buscando el mismo objeto, hagan cuentas señores, y díganme cuántas tardes de domingo deberían transcurrir hasta conseguir dicho elemento. Esperemos que con su expansión, *The Burning Crusade*, podamos volver a recordar aquellos tiempos en los que lo realmente importante era ir de aventuras y no el botín en sí.



## El apunte

**■ KAMIKAZES ONLINE**

Sorprende observar cómo en foros sobre *Battlefield 2*, y más concretamente de su expansión *Special Forces*, se ha abierto un debate sobre lo que ya se conoce como "yihad quad". Se trata de una peculiar táctica suicida amada por unos y odiada por otros que consiste en adosar cargas de C4 a un quad y hacerlo colisionar contra un vehículo enemigo. Mientras unos defienden la legitimidad de esta estrategia, otros la acusan de arruinar la partida. Están locos estos romanos.



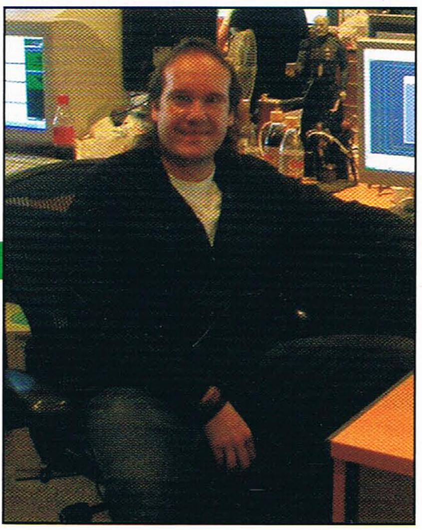
**En *WoW* existe tal fiebre por conseguir las mejores piezas que a veces llegan a eclipsar la diversión**

# DISEÑADORES EN EL EXILIO

## El porqué de la fuga de talentos

España queda muy lejos de ser **una potencia productora de videojuegos**. Tan lejos que algunos de **los mejores profesionales** españoles se ven obligados a buscarse la vida en el extranjero. Nadie mejor que ellos para hablarnos de **la industria nacional y su futuro** con la perspectiva que ofrece la distancia.

POR X.PITA



**Según Emilio Serrano, a la industria española le falta planificación.**

Como el anuncio. Son jóvenes y están sobradamente preparados. Pero, aun así, tienen que buscarse las habichuelas más allá de los Pirineos. Y es que, como otros tantos sectores, la industria del videojuego española sufre de ese mal endémico llamado "fuga de talentos". Ignacio Pérez Dolset, director de Pyro Studios, muestra su opinión al respecto. Y lo hace a bocajarro: "Prácticamente no existen empresas que hagan videojuegos de cierta envergadura, lo que impide que se formen profesionales cualificados que alimenten la industria. A la vez, la falta de precedentes supone que exista un nulo interés de los inversores y del Gobierno en apoyar la producción de videojuegos. Es un círculo vicioso". Lo dice la figura visible de la compañía con más proyección internacional. Para echarse a temblar.

### NO HAY COLOR

A pesar de que España, a nivel de ventas, movió 790 millones de euros en el año 2004, no acaba de despegar como país productor de software lúdico. Quedan muy lejos los años en los que grupos de desarrollo como Opera Soft, Topo Soft o Indescomp eran referencia obligada para la industria, allá por los años 80.

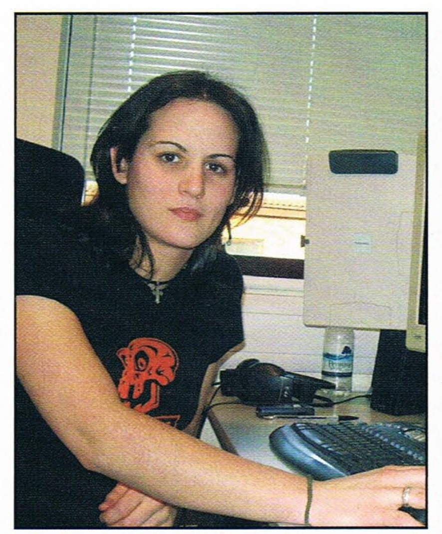



**Pyro Studios es, de largo, la mayor desarrolladora española.**

En los últimos años, la cifra de juegos *made in Spain* con una mínima repercusión ha sido exigua. En 2003, *The Westerner* (Revistronic), *Commandos 3* y *Praetorians* (Pyro Studios); en 2004, *Scrapland* (Mercury Steam) y *PC Fútbol 2005* (Gaelco); en 2005, *Imperial Glory* (Pyro Studios), *Torrente 3* (Virtual Toys) y *PC Fútbol 2006* (Gaelco).

Las diferencias entre el mercado anglosajón y el nacional son evidentes. Según Santiago Colomo, animador 3D en la británica Eurocom Entertainment, más allá de nuestras fronteras los profesionales del ocio electrónico manejan mayores presupuestos: "Por poner un ejemplo drástico, pensemos en Electronic Arts y en *Medal of Honor: Pacific Assault*. ¿Que hay que llevarse a unas cuantas personas al Pacífico para hacer fotos de las playas, grabar el sonido de las olas y 'captar el ambiente' de los mapas del juego? Pues se llevan. ¿Aprender tácticas de combate de la epoca? Pues también. Lo que sea si con ello consiguen algo que otros juegos no tienen".

Aunque no todo se reduce a problemas de tipo económico. Desde el punto de vista de Emilio Serrano, que trabaja como animador en Lionhead, las empresas



Almudena Soria trabaja como animadora en la compañía inglesa Eurocom.

ENTREVISTA CON ALBERTO GORDILLO, DIRECTOR ARTÍSTICO DE ENTORNOS EN LIONHEAD

## "ECHO DE MENOS EL JAMÓN SERRANO"

Este coleccionista de juguetes participó en el desarrollo de juegos como la saga *PC Fútbol* o *Eurotour Cycling*. Tras la cancelación de *Duality*, probó suerte en el extranjero. Hoy trabaja en Lionhead, codo con codo con Peter Molyneux.

**PC LIFE:** ¿Cómo empezaste a trabajar en la industria del videojuego?

**ALBERTO GORDILLO:** Desde siempre me había interesado la parte visual y artística de los juegos, así que, tras trabajar durante un tiempo como ilustrador y animador *freelance*, decidí intentar introducirme en la industria del videojuego. Trabajé durante cinco años con Dinamic Multimedia y, tras el cierre, pasé a formar parte de Trilobite. Desafortunadamente problemas económicos y una discutible gestión se aliaron en nuestra contra, y tras dos años de trabajo, *Duality* quedó cancelado.

**PCL:** ¿Qué haces actualmente?

**A.G.:** Decidí probar suerte fuera de España y desde 2003 trabajo con



Lionhead en *Black & White 2* y su expansión *Battle of the Gods*.

**PCL:** ¿Por qué te decidiste a trabajar en el extranjero?

**A.G.:** Por el cúmulo de reveses acumulados y cierta ansia de crecimiento profesional.

**PCL:** ¿Cómo ves la industria del videojuego dentro de diez años?

**A.G.:** Cada vez más parecida a la del cine. Ambas industrias coinciden cada vez más, tanto en contenidos como en narrativa visual y métodos de trabajo. A nivel tecnológico, creo que el futuro nos va a deparar experiencias inmersivas de juego realmente alucinantes. Todo es cuestión de esperar.

**PCL:** ¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

**A.G.:** La posibilidad de llevar la creatividad y la tecnología al límite, ver que tu trabajo tiene un objetivo definido y que éste se suele cumplir como un mecanismo de relojería. Por no hablar de trabajar junto a leyendas vivas como Peter Molyneux.

**PCL:** ¿Tienes morriña? ¿Qué es lo que más echas de menos?

**A.G.:** Ese solecillo y el modo en que los españoles disfrutamos del ocio en la calle. Bueno, eso y... ¡el jamón serrano!

**Según los profesionales en el extranjero, la industria española necesita cambiar radicalmente**

españolas y las británicas administran los proyectos de una forma totalmente diferente: "Allí hay una jerarquía real. No existe la fuerza bruta, los incansables días de trabajo continuo, porque todo está planificado". Para evitar confusiones, Serrano aclara su planteamiento: "Con esto no quiero decir que no se trabaje duro, sino que no se trabaja con un objetivo común y claridad de ideas".

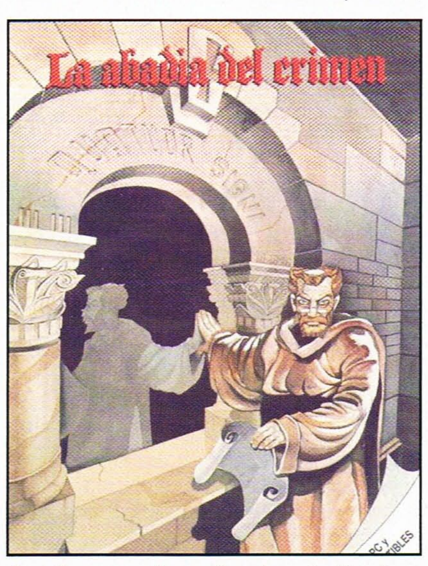
### MÁS ALLÁ DEL DINERO

Otro de los españoles en la plantilla de Lionhead, Jorge Sánchez Magdaleno, opina en la misma dirección. A pesar de que advierte cierto cambio en la situación de la industria española, afirma que "las competencias no están definidas, excepto porque hay un jefe de equipo que en lugar de hacer su tarea se dedica más a fastidiar que a coordinar y facilitar tu trabajo". Algo que, en su opinión, influye directamente en el resultado final: "Cada uno acaba tomando las decisiones que le parecen y por eso es un milagro que al final salga algo".

Desde el punto de vista de estos profesionales del código en el exilio, la industria española necesita cambiar radicalmente. El director artístico de Lionhead, Alberto Gordillo, apunta el inmovilismo laboral como una de las razones por las que España continúa en el vagón de cola: "Es un lugar tristemente común en la industria española",

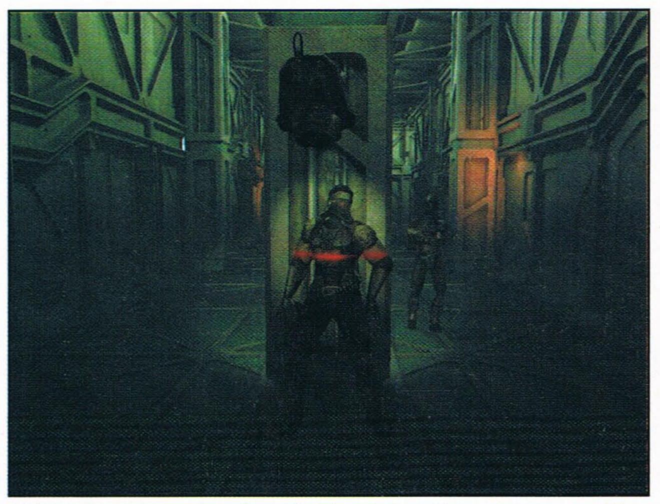


En la plantilla de Lionhead trabajan tres profesionales españoles.




España tuvo su época dorada en la década de los 80. Poco queda de aquello.

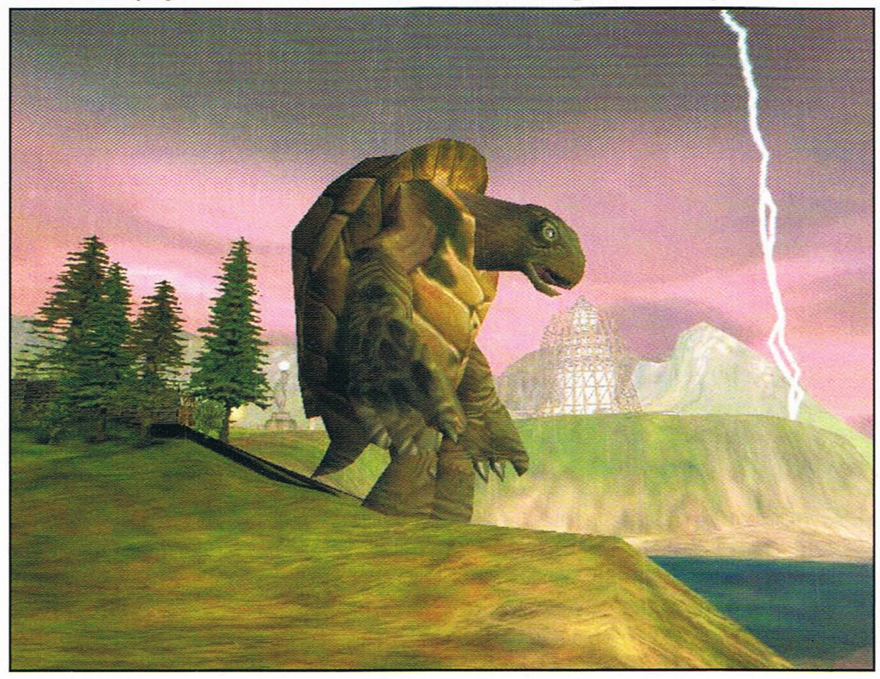




El éxito de un proyecto va irremisiblemente unido a una buena gestión.



El jamón serrano tira mucho, pero no evita la fuga de talentos.



Tres compatriotas han participado en el desarrollo de *Black & White 2* y su expansión.

afirma. Además, según él, "la mala gestión de recursos humanos y económicos y una general falta de visión de futuro hacen que fracasen muchos proyectos potencialmente interesantes".

Visto lo visto, que los profesionales del sector nacidos en España decidan hacer la maleta parece la solución más lógica posible. Desengaños, falta de oportunidades y sueldos muy por debajo de lo aceptable se dibujan como los grandes motivos para el exilio. "No veía que en España lograse evolucionar en mi trabajo desde el punto de vista profesional ni económico", dice Almudena Soria, animadora en Eurocom. "Si volviera a España a trabajar en videojuegos tendría que ver reducido mi sueldo considerablemente", declara Juan Carlos Arévalo, Ingeniero de gráficos en Microsoft. Y concluye: "A nadie le amarga la vida que le doblen el sueldo".

## Las diferencias entre el mercado anglosajón y el nacional son evidentes

### El cambio imposible

En un negocio tan inestable como el del videojuego, los trabajadores buscan seguridad. Algo que, desgraciadamente, no se encuentra en la piel de toro. "Tras 10 años en España trabajando en las principales compañías y tras dos grandes decepciones (*Praetorians*, que fue rehecho después con un equipo completamente diferente, y *Duality*), decidí irme a trabajar fuera de España", explica Emilio Serrano. Y añade: "Fueron cancelados a causa de las grandes deficiencias a la hora de gestionar los proyectos. Eso, unido a que realmente veía que la situación no iba a cambiar a corto plazo, me convenció definitivamente".

## FUERA DE CASA

**Hay varios puntos en común entre todos ellos. Echan de menos el sol, se mueren por hincarle el diente a un buen plato de jamón y se han visto obligados a trabajar en el extranjero. Son un buen ejemplo de los creadores españoles de videojuegos en el exilio. Profesionales del código obligados a emigrar en busca de un presente y un futuro mejor.**

### JUAN CARLOS ARÉVALO

Autodidacta, a los 17 años diseña un videojuego junto a su hermano Javier (responsable de *Praetorians)* con el que comienzan sus contactos con la industria. Años más tarde, recibe una oferta de una empresa llamada Scavenger y se marcha de España. En la actualidad vive en Estados Unidos y es Ingeniero de gráficos del emulador de compatibilidad de la Xbox 360.

### ALMUDENA SORIA

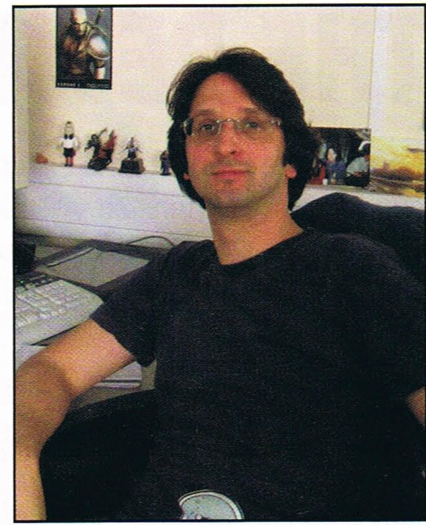
Tras realizar un máster en animación, trabaja en diversos juegos y programas educativos. Entra en Pyro Studios, pero, ante la falta de oportunidades, decide dejar España. Actualmente forma parte del equipo de animación de Eurocom, compañía responsable de títulos como *Batman Begins,* y trabaja en el juego *El cofre del hombre muerto* para consolas de nueva generación.

### ALBERTO GORDILLO

Trabaja durante varios años en Dinamic Multimedia y participa en varios proyectos, incluido *PC Futbol 7* (todo un clásico del software español). Pasa a Trilobite hasta el cierre de la misma. Desencantado, decide probar suerte fuera de España. Es contratado por Lionhead Studios. Ahí sigue. Su nombre está detrás de *Black and White 2* y su próxima expansión, *Battle of Gods*.



La forma de administrar los proyectos varía de un país a otro.

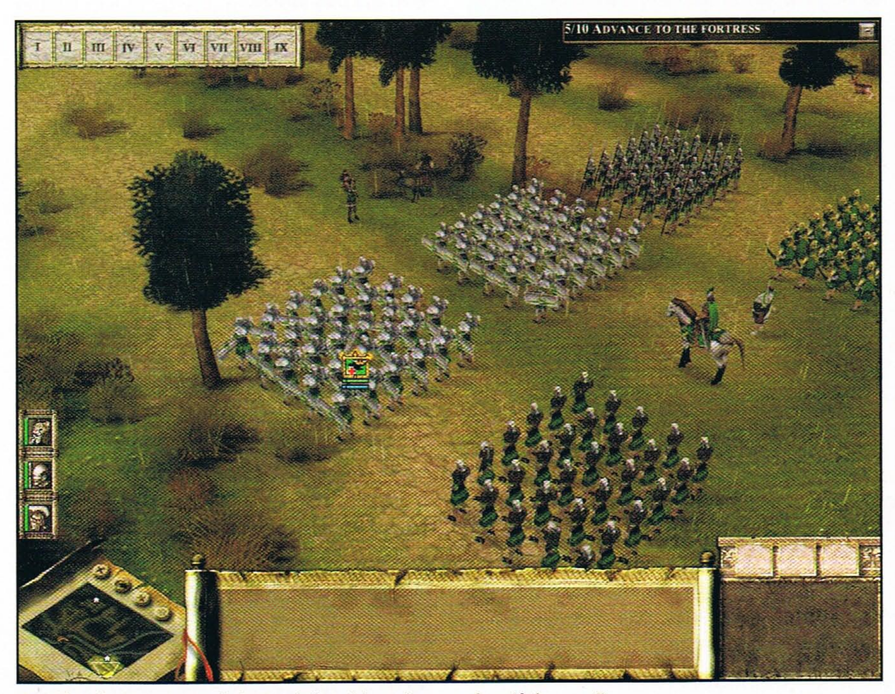

Santiago Colomo se queja de la falta de recursos en España.

Serrano pone el dedo en la llaga. ¿Es posible un cambio en la industria española? "El futuro depende de cómo lleven a cabo el desarrollo de la nueva generación que se avecina", opina. "Sinceramente, lo veo difícil. En el extranjero, las pequeñas y medianas empresas serán absorbidas por las grandes, así que imagínate en España". Una visión no muy optimista y que, en cierto sentido, también comparte Santiago Colomo: "La cosa no parece que vaya a cambiar de inmediato, ni a corto ni a largo plazo".

En cambio, Alberto González Lorca, presidente de la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, cree que España puede estar evolucionando positivamente: "Si seguimos consolidándonos como el sexto mercado mundial y el cuarto europeo en ventas, es indudable que hay interés y, por lo tanto, hay una oportunidad".

Pero, lógicamente, los profesionales del sector tienen que agarrarse al presente. Y tal y como se muestra el panorama, la idea de regresar a España parece todavía muy lejana. Prácticamente todos los entrevistados conciden a la hora de señalar que antes de hacer el camino inverso es necesario un cambio de gran envergadura. "Lo he pensado muchas veces, pero quiero adquirir más experiencia y creo que España no es el mejor sitio para ello", dice Jorge Sánchez Magdaleno. Por su parte, Emilio Serrano es de la misma opinión: "Muchas veces imagino el poder volver algún día a mi país y trabajar como se trabaja aquí, pero ahora mismo estoy muy contento en Inglaterra. Puedo aprender muchas cosas que en España no estaban a mi alcance. Honestamente no veo mi regreso en breve".

Hasta entonces, queda mucho camino por andar. Mientras tanto, deberemos seguir sufriendo la sangría de profesionales cualificados que escapan de su país simplemente porque aquí, simplemente, no encuentran lo que buscan.



La cifra de juegos *made in Spain* ha sido exigua en los últimos años.

## SANTIAGO COLOMO

Su primer contacto con los videojuegos fue a través de Dinamic Multimedia, donde hace de artista 3D durante dos años. La oportunidad de trabajar en el extranjero se le presenta por casualidad. Accede y se marcha a Inglaterra. Trabaja en Eurocom como animador 3D. Igual que su compañera Almudena, está metido hasta el cuello en el desarrollo de *El cofre del hombre muerto*.

## EMILIO SERRANO

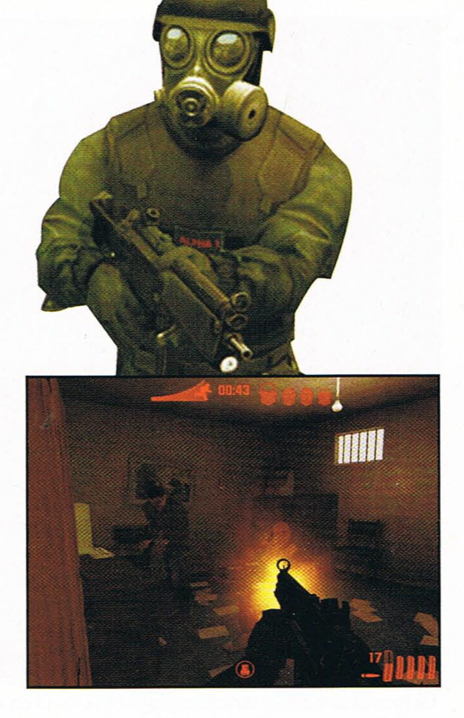
Entra en Dinamic Multimedia en calidad de grafista. Tras participar en las franquicias *PC Fútbol* y *PC Basket*, trabaja en Pyro Studios como jefe de arte de *Praetorians*. Vuelve a Dinamic como animador para *Runaway*, luego trabaja en Trilobite y finalmente en Gaelco. Actualmente contribuye a la expansión de la palabra de Molyneux trabajando en *Battle of Gods*.

## JORGE SÁNCHEZ

Sin saber nada de software entra en Pyro Studios y participa en el desarrollo de *Commandos*. Durante tres años aprende lo suficiente como para convertirse en un experto en diseño de personajes para videojuegos. Tras algún que otro desengaño profesional, recala en la compañía británica Lionhead, donde comparte su rutina con un par de compatriotas más.

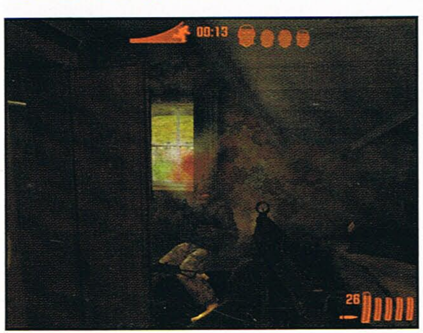
# THE REGIMENT

Liquidar a los terroristas **no es tarea fácil**. Si encima tus balas tienen que esquivar a los rehenes y **el tiempo apremia**, es como para desesperarse. Pero **no te preocupes**, porque **tenemos** preparada **una guía** para convertirte en un S.A.S. **de primera**.



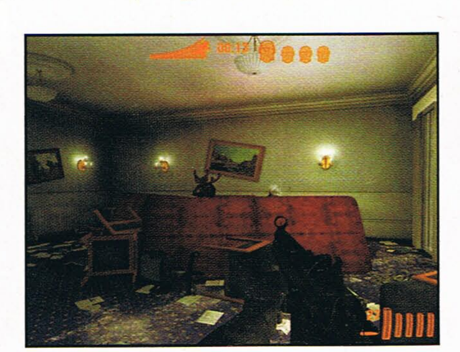
## LA VELOCIDAD

La velocidad es la clave si quieres desbloquear la siguiente misión. No basta con hacer las cosas bien, hay que hacerlas también deprisa (¡acuérdate de que existe un botón de "Sprint!"). Para empezar, olvida algunas de las lecciones de la Killing house: nada de esposar a los rehenes. No hay tiempo para eso. De hecho, apenas hay tiempo para nada a no ser que lleven una bomba adosada al cuerpo, en cuyo caso, y para evitar fuegos artificiales, sería buena idea desactivarla. Con el resto no pierdas tiempo, ni les grites ni les esposes, simplemente ignóralos y ve a por los terroristas. Recarga a la carrera, elige tus granadas a la carrera, cambia de arma... a la carrera. Pararse es una pérdida de tiempo innecesaria. Vayas donde vayas, cuando llegues tienes que llevar los deberes hechos de antemano.




## LAS SOCORRIDAS GRANADAS

Aunque los enemigos aparecen de forma aleatoria, hay sitios donde siempre los encuentras, y acostumbran a ser los más peliagudos, los que se esconden justo detrás del rehén histérico. Para ellos se inventaron las granadas, pero no seas bruto y usa las cegadoras. Luego entrar y matar es pan comido. Las granadas explosivas resérvalas para los fortines, esas habitaciones sin rehenes en los que los terroristas han tumbado alguna mesa y te esperan de tres en tres.

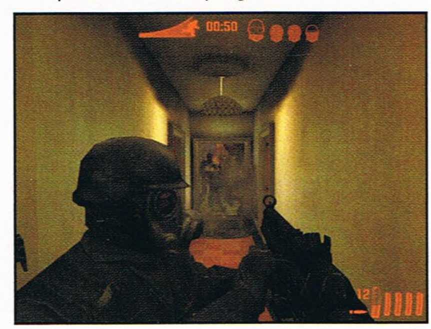


## LA RECORTADA, LO JUSTO

Como arma es una nulidad, pero úsala para derribar puertas bloqueadas. No esperes a que tus hombres ejecuten la orden de derribarla, hazlo tú para ganar tiempo. Apunta a las bisagras, no al centro de la puerta. En cuanto acabes, vuelve a seleccionar la ametralladora y entra a por todas.

## CUÁNDO RECARGAR

Recargar significa tirar el cargador actual y perder su munición, así que ve con cuidado: ni apures hasta la última bala ni vayas apretando la "R" compulsivamente. Cuando queden menos de seis balas, habrá llegado el momento de darle el finiquito. Si juegas en modo simulación (sin contador de munición) y no eres tan crack como para contar tus clics de ratón, simplemente usa tu sentido común: cada cierto tiempo y a ciegas es hora de la "R". Si te quedas sin munición para tu arma, el suelo por donde has pasado estará plagado de ellas.




## NADA DE RAMBOS

Una cosa es ir con prisas y otro ser suicida, así que elige los puntos que te den buena cobertura y elimina a los enemigos uno a uno, no corras hacia la mitad de la plaza esperando poder torearlos a todos porque vas a acabar como Casillas ante el Zaragoza. Mucho mejor asomarse poco a poco y dejar que sean ellos quienes vayan saliendo a saludarte. Pierdes tiempo pero ganarás una vida, la tuya.

## ESTUDIA EL MAPA

Tras unas cuantas partidas en un nivel, se acabó explorar. A partir de ahora no vayas a lo loco, mira el mapa y traza un itinerario mentalmente. Piensa en ello como lo que es, una carrera con tiro al blanco de por medio. El camino elegido: que no te haga pasar dos veces por el mismo sitio, que te lleve a una habitación justo por donde no te esperan los terroristas y, sobre todo, que no desemboque en un pasillo abierto por ambos lados, donde te puedan acribillar en el fuego cruzado. En habitaciones con dos entradas, envía a tus hombres por una y tú asalta la otra.

## PRIMERO APUNTA, LUEGO DISPARA

Tan evidente como terriblemente necesario. Bastan uno o dos tiros para matar un enemigo o un rehén, así que no vacíes el cargador al entrar en una habitación. Lo mejor es deslizar el ratón con precisión a la cabeza del sujeto en cuestión y dejar escapar dos buenos gatillazos, bien centrados por si acaso. Hecho esto, céntrate rápidamente en el siguiente terrorista sin pararte ni siquiera a respirar.

# AMERICAN CONQUEST

## Divided Nation

Con *American Conquest: Divided Nation* hemos recorrido **los convulsos Estados Unidos** post Guerra de la Independencia de arriba abajo. Y, mientras lo hacíamos, **hemos pegado** más **tiros** que un psicópata en el FBI. Por suerte, **algo hemos aprendido**.

Combatir. Puedes hacerlo con cualquier bando: ya sea la Unión, Confederados o soldados de Texas. Lo vas a hacer por activa y por pasiva. *Divided Nation* es un juego que da extrema importancia al combate. A continuación, te vamos a dar una serie de consejos generales aplicables a cualquier bando con los que podrás desenvolverte mejor en el campo de batalla. Toma nota, recluta.



### CONTROLA A TUS SOLDADOS

Como comprobarás, tus soldados tienen un comportamiento bastante autónomo. Es decir, que toman decisiones por ellos mismos, generalmente bastante acertadas. Atacan al enemigo que tienen más cerca, aprovechan la cobertura del terreno o incluso persiguen a los rivales hasta destruirlos. Aun así, por regla general necesitarán de tu autoridad para ser más efectivos.

Ten muy en cuenta que no siempre hay que disparar a las primeras de cambio. De tanto en tanto, y sobre todo en batallas en las que participan muchas unidades, debes mantener a tus soldados en la línea, sin disparar, hasta que tengas al enemigo lo suficientemente cerca. Por obvio que te parezca, no olvides que *Divided Nation* recrea con bastante justicia la balística de la época. Es decir, que los rifles de tus soldados de infantería pierden efectividad disparando a larga distancia.

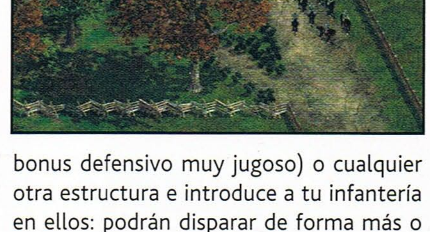
Cuando el enemigo esté cerca y hayas disparado, ordena a tus hombres que sólo ataquen cuerpo a cuerpo. Esto provocará que los soldados se enfrenten a los enemigos con sus bayone- tas, muy útiles después de haber dañado a los rivales a base de plomo. Recuerda, además, que en cualquier momento puedes pulsar la barra espaciadora y pausar la acción. Es un buen método para examinar el campo de batalla y tomar decisiones tácticas.

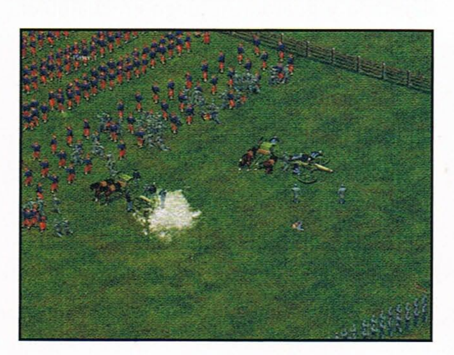
### UNE Y ORGANIZA TUS TROPAS

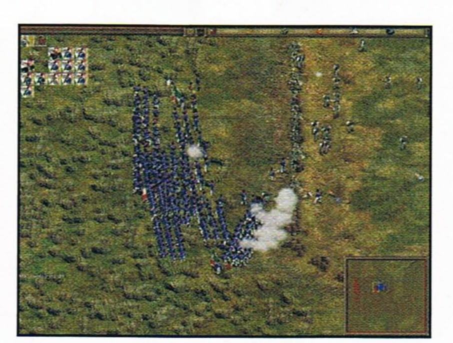
En la campaña para un solo jugador estarás al mando de una gran cantidad de hombres, todos ellos divididos en diferentes grupos que, a su vez, marchan en una formación determinada. Crear formaciones y saber dirigir sabiamente a uno u otro grupo es un detalle imprescindible si quieres conseguir la victoria. Eso sí, recuerda que para crear formaciones, a veces, necesitarás la presencia de oficiales. Por ejemplo, en el caso de las formaciones de caballería.

Una buena forma de hacerte con un punto crítico del mapa es unir a diferentes formaciones. De esta manera tu capacidad de fuego se verá duplicada. Una vez que unas a dos grupos de hombres, ya no podrás variar su formación. Un pequeño truco: antes de juntar a dos grupos, ponlos en la formación como más te convenga. Cuando ya lo hayas hecho, podrás unir a tus hombres sin tener que arrepentirte después.

La organización de los soldados es vital para desenvolverte con éxito en batallas tan confusas como las de este juego. Recuerda que debes asignar a cada hombre una tarea concreta. La cobertura es esencial. Utiliza los edificios (que te brindan un bonus defensivo muy jugoso) o cualquier otra estructura e introduce a tu infantería en ellos: podrán disparar de forma más o menos segura.







### FORMACIONES PARA LA VICTORIA

Las formaciones, como ya has visto, son esenciales. Gracias a ellas, tu fuerza de combate se verá incrementada, así como tu capacidad defensiva. Pero es que, además, las formaciones te ayudan a controlar con mayor facilidad a tus hombres. Haz que tus soldados formen bien. Tan importante es, que puedes ganar combates simplemente porque tu formación aprovecha mejor el terreno que el enemigo. Recuerda que el tamaño de las formaciones varía dependiendo del oficial que las dirija. Por ejemplo, una formación dirigida por un capitán necesita un portador de bandera y un tamborilero, pero a cambio puede contar con hasta 96 hombres en sus filas.

Una advertencia: forma a tus unidades antes de ponerte en movimiento. Cambiar de formación mientras bajas una colina, por ejemplo, no sólo disminuirá tu velocidad, sino que también, al provocar un movimiento masivo de unidades, aumentará tus posibilidades de ser detectado.

# STAR WARS: BATTLEFRONT II

Te descubrimos una serie de detalles del juego que pueden serte muy útiles.

### OBTENER FÁCILMENTE PUNTOS POR OBRA Y GRACIA DEL DESPIECE

Escóndete en una nave rebelde y espera a que un Ala Y intente despegar. Es el momento oportuno para utilizar tu cortador de fusión y hacer pedazos la nave antes de que sea capaz de llegar al espacio.

### OBTENER FÁCILMENTE VÍCTIMAS ESPACIALES

Elige la clase marine y la nave más rápida de tu bando. Aterriza en la bahía enemiga y prepárate para un festín de inofensivos pilotos. Además de ello, en el interior de las naves también podrás encontrar puntos débiles que destruir. Y si te consideras un verdadero héroe, puedes intentar repetir el proceso, pero con una de las lentas y pesadas naves de transporte. Son un blanco móvil en el espacio, pero conseguir que una de ellas llegue al hangar enemigo se convertirá en un punto de reaparición para tu bando.

### PUNTOS DÉBILES DE LAS NAVES

- **Torretas automáticas:** Localizadas en el interior de la nave, tienen la forma de una consola circular con varios monitores. Usa dos bombas de relojería para destruirlas.



- **Sistema de soporte vital:** Siempre se encuentra a la izquierda de la primera habitación y tiene forma de gigantesca pantalla azul. Necesitarás tres bombas de relojería para destruirlo.
- **Motores:** A la derecha de la primera habitación busca cuatro tubos fosforescentes. Tres bombas de relojería darán cuenta de ellos.
- **Escudos:** Todo recto desde la primera habitación. Se trata de un tubo fosforescente de considerable tamaño y necesitarás nada menos que seis bombas para volarlo en pedazos.

### LOS RANGOS

Necesitarás ganar el siguiente número de medallas para avanzar al siguiente rango:
Veterano: 6 medallas.
Élite: 30 medallas.
Leyenda: 60 medallas.
Al llegar al nivel Leyenda obtendrás un suculento bonus, un arma nueva para las siguientes clases:
Frenesí: Rifle de asalto de élite.
Regulador: Recortada Flechette.
Demolición: Misiles guiados.
Tirador: Rifle de partículas.
Pistolero: Blaster de precisión.
Técnico: Regenerador de vehículos.

# GOTHIC II GOLD

Te ofrecemos un par de trucos del juego que sumar a los que ya publicamos en el número 2. Para utilizarlos debes abrir la consola de comandos. Durante el juego pulsa **C**, teclea **MARVIN** y vuelve a pulsar **C**. Después presiona **F2** e introduce el código que necesites.

| | |
|---|---|
| zfogzone | Aumentar campo de visión |
| zhighqualityrender | Mejor aspecto |



# STUBBS THE ZOMBIE

Crea un archivo de texto con el bloc de notas y añádele las siguientes líneas:
**cheat_deathless_player 1**
**cheat_infinite_ammo 1**
Guarda el archivo de texto en el directorio en el que hayas instalado el juego con el nombre init.txt. Estos dos trucos te permitirán tener vida y munición ilimitada.



# KING KONG

Para conseguir que las estacas y huesos resulten más efectivos basta con prenderles fuego. Por otra parte, cuando te enfrentes a los dinosaurios menores, como el velocirraptor, lánzales una estaca directamente al cuello o a la cabeza para eliminarlos con facilidad. En este caso no necesitas prender la estaca. Por cierto, si terminas el juego con éxito, se desbloquearán la galería de arte y el filtro de alto contraste.

# CONFLICT: GLOBAL STORM

En el menú principal del juego pulsa la tecla Mayúsculas y, sin soltarla, teclea **confusionexpert**. Automáticamente aparecerá una nueva opción en el menú con la etiqueta **Trampas**. Una vez seleccionada, podrás acceder a todas las misiones del juego, activar la opción de munición ilimitada y guardar el juego en cualquier momento.

# DARWINIA

Para que el juego luzca una ambientación navideña basta con cambiar la fecha de tu ordenador a 25 de diciembre. Nevará en todos los niveles y muchos de tus darwinianos llevarán un gorro de Papá Noel.

# ¿TE HAS PERDIDO ALGUN NUMERO DE PC LIFE?





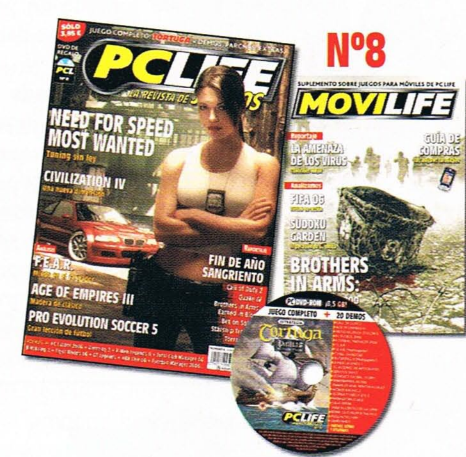




















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462, 2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐

Nombre y apellidos ____________________

____________________

Dirección ____________________

____________________

Población ____________________

C.P. __________ Provincia ____________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ____________________

e-mail ____________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum, S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum, S.L.

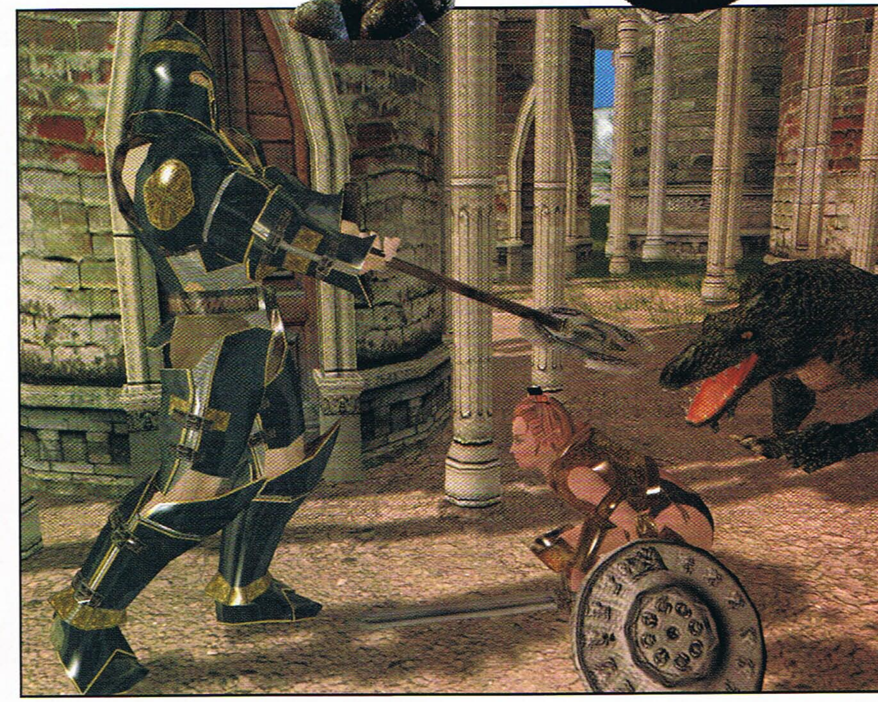
# Preludio de lujo

## Dark & Light ROL

*Dark & Light* es, sin duda, uno de los juegos masivos multijugador online más ansiados de este año. Para amenizar la espera, Farlan Entertainment ha decidido dejar entrar en las tierras de Ganareth a cientos de jugadores de forma totalmente gratuita. Algo así como una jornada de puertas abiertas que permita ver lo que deparará este juego.

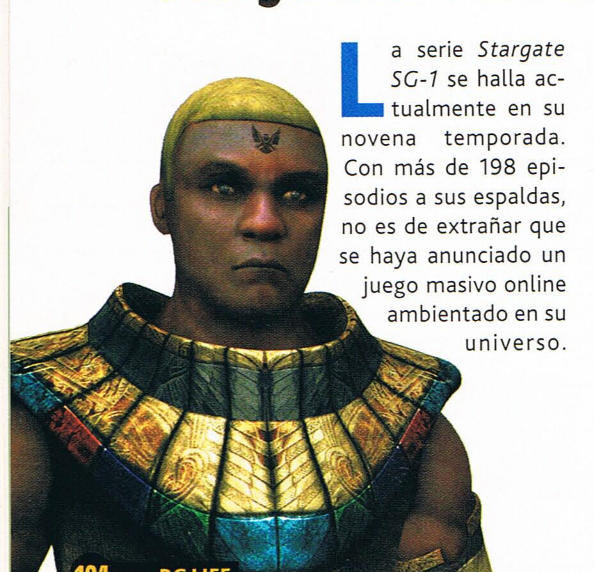
El preludio ha sido bautizado como *Settlers of Ganareth* y en él los jugadores que decidan participar podrán explorar este nuevo mundo a la vez que participan en su construcción y desarrollo. Sin ir más lejos, recientemente se puso en marcha un evento para reconstruir el puente de Ostarian. Fueron muchos los que acudieron a la llamada, aunque lamentablemente las tropas enemigas acabaron saboteando la acción. Aun así, éste es sólo uno de los muchos episodios que ya están en marcha. Si quieres participar, entra en su web y que te iluminen el camino: www.darkandlight.net/sog/indexEN.html.


**Ganareth está lleno de sorpresas esperando a sus visitantes.**


**Puedes jugar al preludio sin tener que pagar cuota alguna.**

# Puerta a lo desconocido

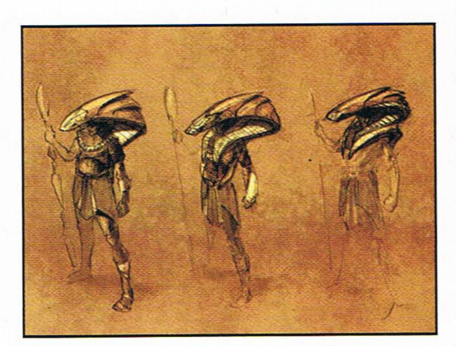
## Stargate Worlds ROL



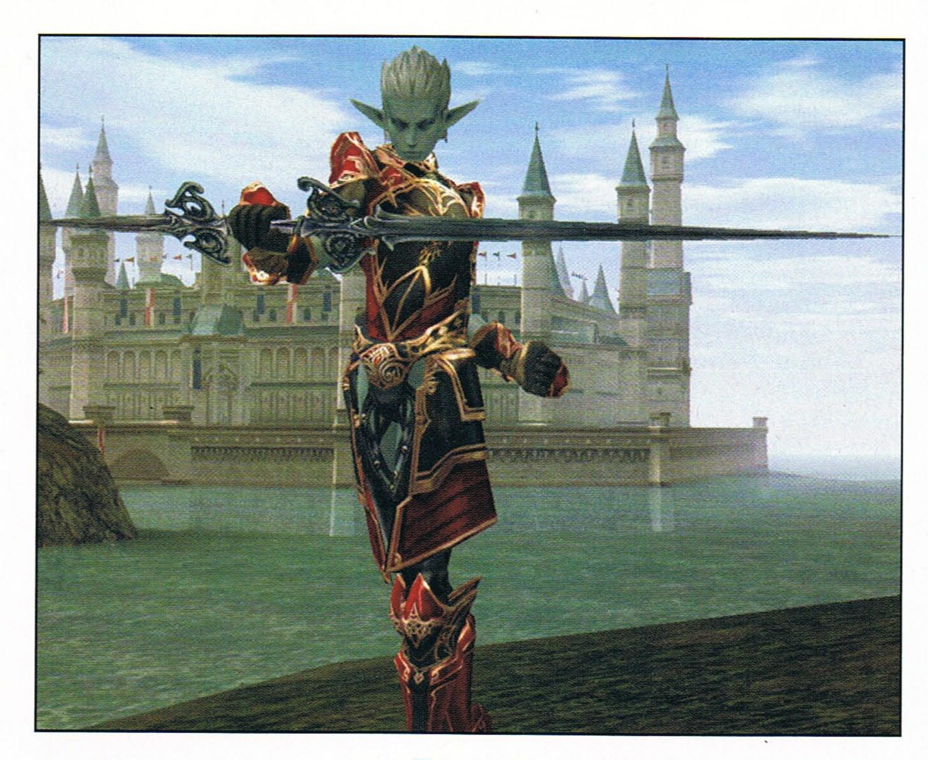
La serie *Stargate SG-1* se halla actualmente en su novena temporada. Con más de 198 episodios a sus espaldas, no es de extrañar que se haya anunciado un juego masivo online ambientado en su universo.

Se trata de *StarGate Worlds*, un título que todavía se encuentra en fase de preproducción, pero que ya está dando mucho que hablar.

El juego, que está siendo desarrollado por Cheyenne Mountain Entertainment, promete la posibilidad de crear y dirigir escuadrones de bots o jugadores reales a través de una innovadora interfaz de combate. Por supuesto, tendrás la opción de unirte a las tropas terrestres del SGC o, por el contrario, pasarte al bando de los malos, los llamados System Lords. Tendrás varias clases donde escoger, entre las que encontrarás médicos, marines, arqueólogos, científicos o diplomáticos.


**Por ahora sólo se han hecho públicos bocetos del juego.**

El modo jugador vs. jugador será otro de los alicientes del juego, aunque en ciertas ocasiones se podrán formar alianzas de conveniencia para afrontar amenazas mayores.



# Expansión terrenal

## Lineage II ROL

Los asiduos a *Lineage II* están de enhorabuena, ya que recientemente ha salido a la luz *Chronicle 4: Scions of Destiny*. Se trata de una expansión gratuita que añade nada menos que 800 MB de nuevos contenidos, entre los que encontramos dos nuevas zonas para niveles altos, Rune y Godard. En este último territorio, además, se ha incluido un nuevo castillo que puede ser asediado. También cabe destacar la aparición del dragón de fuego Valakas, así como el nuevo juego de pesca con el que los jugadores más pacientes podrán llegar a conseguir valiosos objetos.

Los veteranos con personajes de nivel 75 o superior pueden disfrutar de La Gran Olimpiada. En esta competición los personajes deberán enfrentarse en trifulcas jugador contra jugador hasta que quede un solo héroe y, en consecuencia, acceda a nuevas y poderosas armas, así como a un aura especial. Además, a partir del nivel 76 se da paso a una tercera transferencia de clases. En definitiva, y en palabras del productor de *Lineage II*, "*Chronicle 4* premia a aquellos que llevan jugando desde hace mucho tiempo".

## EN POCAS PALABRAS

### ANIVERSARIO ÉPICO



*World of Warcraft* ha cumplido un año de vida en Europa. Hasta la llegada de su expansión, *The Burning Crusade*, se seguirán incluyendo novedades poco a poco. Sin ir más lejos, en el parche que debería salir a principios de marzo, se añade nuevo contenido enfocado a los jugadores de nivel alto, así como mejoras en los talentos de chamanes, magos y pícaros.

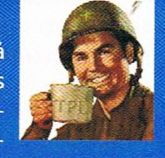
### CONDICIONES ADVERSAS

Ya se ha iniciado la fase de testeo de *Dofus-Arena*. Este nuevo juego de estrategia de Ankama propone batallas jugador contra jugador en modo 1 vs. 1 y 2 vs. 2. Deberás crear tu equipo y dotarlo de las mejores habilidades, hechizos y objetos. Pero no ganará el que mejor equipo tenga, sino el que mejor lo use. Más detalles en www.dofus-arena.com.



# CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

### TOMAPLOMO



Con un nombre así, está claro que a los miembros de este clan les va la acción. La gente de Tomaplomo se dedica principalmente a *Battlefield 2* y de ellos destacan las mejores estadísticas del juego en español, así como sus conocidas firmas dinámicas. Se trata de un clan abierto al que puede unirse cualquiera que juegue con el único y último fin de divertirse, como debe ser.

www.tomaplomo.com

### WORLD OF WAR

Podrías pensar que se trata de un clan dedicado al juego online de Blizzard. Sin embargo, su gente se dedica a jugar a *Call of Duty 2*. Se trata de un clan nuevo, pero sus miembros son veteranos curtidos en otros campos de batalla y tienen experiencia en lo que a clanes se refiere. Su intención es crear una comunidad de juego de hispanohablantes, así que si te interesa sólo tienes que decírselo.

www.wow.superforos.com

### 101ª AIRBORNE

Otro nombre que podría despistar a más de uno. Aunque tome el nombre histórico de la unidad real que aparece en *Brothers in Arms: Earned in Blood*, lo cierto es que los chicos de la 101ª Airborne dedican sus horas a *Battlefield 2*. No se le puede considerar un clan veterano, pero ya demuestra maneras. Actualmente buscan nuevos compañeros de fatigas, ya sea para unirse a sus filas o para organizar competiciones.

airborne.webcindario.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

# Los mods más populares

Sustos de ultratumba, regresos de lujo y noticias para no dormir. Si es que nadie lo duda ya: la salsa de los videojuegos está en las modificaciones. En ellas que jamás nos dejan con la miel en los labios.

## ACCIÓN

| Pos. | Tendencia | Mod / Juego | Valoración |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Mistake of Pythagoras<br>Half-Life 2 | ★★★★★ |
| 2 | ↑ | Weapons of Destruction<br>Quake 4 | ★★★★★ |
| 3 | ↓ | SSF Realism Mod<br>SWAT 4 | ★★★★★ |
| 4 | ↑ | Slaughter<br>Battlefield 2 | ★★★★★ |
| 5 | ↑ | Metastasis<br>Half-Life 2 | ★★★★★ |
| 6 | ↑ | Ravenholm<br>Half-Life 2 | ★★★★☆ |
| 7 | ↓ | AW7<br>Postal 2 | ★★★★☆ |
| 8 | ↓ | Codename Eagle: Legends<br>Battlefield 2 | ★★★★☆ |
| 9 | ↓ | Lost Coast<br>Half-Life 2 | ★★★★☆ |
| 10 | ↑ | Katana<br>Max Payne | ★★★★☆ |
| 11 | → | Back to Kosovo<br>Ghost Recon | ★★★★☆ |
| 12 | ↑ | Xtreme Kills<br>Tribes 2 | ★★★☆☆ |
| 13 | ↓ | Killing Floor<br>Unreal Tournament 2004 | ★★★☆☆ |
| 14 | ↑ | Liberty 6000<br>Freelancer | ★★★☆☆ |
| 15 | ↑ | Jaymod<br>Wolfenstein: Enemy Territory | ★★★☆☆ |

## ROL

| Pos. | Tendencia | Mod / Juego | Valoración |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Battle for Elements<br>Diablo II | ★★★★☆ |
| 2 | → | Layonara Online<br>Neverwinter Nights | ★★★★☆ |
| 3 | ↑ | Herogrim Mod<br>La Batalla por la Tierra Media | ★★★★☆ |
| 4 | ↓ | Bloodlines Español<br>Vampire The Masquerade: Bloodlines | ★★★★☆ |
| 5 | ↓ | Copperhead - Retaliation<br>Dungeon Siege | ★★★★☆ |

## ESTRATEGIA

| Pos. | Tendencia | Mod / Juego | Valoración |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | MidEast Crisis<br>Command & Conquer: Generals | ★★★★★ |
| 2 | → | Tiberian Sun Retro<br>Command & Conquer: Tiberian Sun | ★★★★☆ |
| 3 | ↓ | Berts Combined Mod<br>The Movies | ★★★★☆ |
| 4 | → | Rome Total Realism<br>Rome: Total War | ★★★★☆ |
| 5 | ↓ | Half-Scale Mod<br>Warhammer 40,000: Dawn of War | ★★★★☆ |



## MOD DEL MES

**GÉNERO:** Acción **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** ravenholm.wz.cz

# RAVENHOLM

## A veces veo zombis



**Los zombis se convierten en amigos para siempre en esta aventura.**

Si *Half-Life 2* tiene un momento en el que la incertidumbre de lo que puede ocurrir (o pasar ante tus ojos) se palpa en el aire, ése es el de tu paso por el pueblo de Ravenholm. Y es este pueblo fantasma infestado por zombis y cangrejos el que da nombre y sirve de escenario principal al mod destacado de este mes. Los creadores son conscientes del potencial que tiene este poblado y lo han querido exprimir al máximo. Lo cierto es que su historia nos ha tenido enganchados a la pantalla un buen rato, con sustos que son para quitar el hipo. El miedo te asaltará por todas partes, vayas donde vayas.

### En la oscuridad

La aventura empieza después de que un compañero te explique cuál es la situación actual y por qué estás allí. Acto seguido entrarás ya en los edificios de Ravenholm y pasearás por sus oscuras calles, tan oscuras a veces que la linterna será tu mejor aliada. Por el camino encontrarás a los ya conocidos "cangrejos", así como a la fauna autóctona de Ravenholm. Sí, zombis de toda clase, desde los lentos humanos recién mutados hasta los rápidos y letales zombis trepadores. Por el camino verás tanto sitios que te resultarán familiares como otros totalmente nuevos y muy logrados, todo sea dicho. Valga de ejemplo el bosque, y no decimos nada más...

El mod es un proyecto checo y las voces están también en ese idioma. Pero no te preocupes, hay subtítulos en inglés siempre que habla alguien. De todos modos, en la web del mod aseguran que sacarán packs de traducción a otros idiomas, entre ellos el castellano.

¿Problemas del mod? Realmente no son muchos, quizá se le puede reprochar que algunos pasajes sean algo complicados y que sólo encuentres la salida tras algún que otro momento de desesperación. También hay que reconocer que en ciertos momentos la dificultad del juego experimenta importantes picos. Por lo demás tenemos ante nosotros una gran obra que, desde luego, merece tu atención.



▮ **GÉNERO:** Estrategia ▮ **JUEGO:** Command & Conquer: Tiberian Sun ▮ **WEB:** www.tiberiumsun.com/tsr

# TIBERIAN SUN RETRO

## De vuelta al clásico

Según el creador de este mod de *Command & Conquer: Tiberian Sun*, su objetivo era redefinir el juego tal y como debió ser. Cierto es que este título no tuvo la acogida esperada y supuso una decepción para muchos que esperaban una secuela mucho más digna para una saga de la solera de *C&C*. ¿Cuáles son los cambios? Para empezar, una inteligencia artificial mejorada y un conjunto de 25 mapas, que van desde reediciones de escenarios vistos ya en *Red Alert 2* hasta otros totalmente nuevos.

Estos dos aspectos por sí solos ya prometen, pero hay mucho más. Se han rediseñado ciertas unidades para que sean como las del *C&C* original. Así, podrás controlar la artillería móvil o el tanque mamut, por ejemplo. Por otra parte, hay unidades nuevas como los comandos mutantes (mercenarios especializados en tácticas de guerrilla) o las unidades de espionaje de ambos bandos. Se ha diseñado una nueva barra de tareas y encontrarás más de 350 efectos de sonido nuevos. Como ves, todo está listo para que las unidades del NOD y del GDI entren en combate una vez más. Y tú, ¿en qué bando estarás?

★★★★☆



**La interfaz se asemeja mucho a la del primer *Command & Conquer*.**

▮ **GÉNERO:** Rol ▮ **JUEGO:** Diablo II ▮ **WEB:** www.geocities.com/truemage22

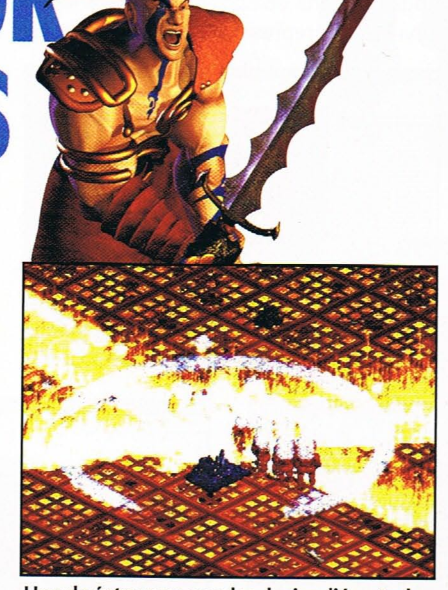
# BATTLE FOR ELEMENTS

## No era suficiente

Lo sabemos. Los jugadores de *Diablo II* siempre piden más y más. No contentos con conseguir vencer a incontables hordas de enemigos de todo tipo, aún esperan encontrar nuevos retos que estén a su altura. Este mes hemos decidido complacerte y para aplacar tu sed de mazmorras tenemos este interesante mod: *Battle for Elements*.

En resumidas cuentas, se trata de una versión más compleja de lo que era la expansión *Lord of Destruction*, a la que se le han añadido nuevas e interesantes opciones. Por ejemplo, además de las ya consabidas estadísticas de toda la vida, ahora hay dos más que se añaden al repertorio: suerte y resistencia. También deberás tener en cuenta que, aunque tu fuerza será mayor, la de los monstruos que se enfrenten a ti también, y aquí encontramos en parte la razón por la que ahora será todo algo más complicado. Por supuesto, espérate nuevos enemigos, nuevos objetos (que además tendrán propiedades mágicas únicas) y zonas por explorar tan numerosas como inéditas.

★★★★☆



**Uno de éstos y ya puedes decir adiós a todo lo que te rodee.**

PLANETA MOD

## En pocas palabras

### Reedición al canto

Imagínate lo que sería coger el juego de N64 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y llevarlo al PC. Eso es precisamente lo que está haciendo un equipo de *modders* que ya lleva el trabajo bastante adelantado. Por ahora sólo tienen un foro en el que comentarán todas las novedades al respecto, así que si te interesa el proyecto visítalo: s15.invisionfree.com/Legend_Of_Zelda_TC.

### Vuelta a la vida

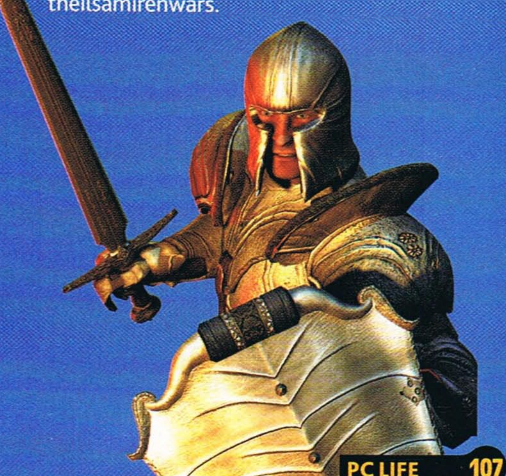
Abres los ojos y te encuentras, sin saber cómo, en un misterioso laboratorio. Las alarmas empiezan a sonar y las salidas de emergencia se cierran. Así comienza *Get a Life*, un mod de *Half-Life 2* que incorporará nuevas armas, nuevos modelos y, sobre todo, muchas decisiones que tomar para avanzar en tu huida. ¿Tomarás las correctas? Más en http://www.getalife-mod.com.



### Esto es la guerra

Que se haga un mod de un juego es normal. Que se haga un mod de dos juegos distintos ya lo es menos. Pero éste es el caso de *Ilsamiren Wars*, un mod desarrollado tanto para *Rome: Total War* como para *Oblivion*. En esta última versión, la más interesante, podremos controlar a tres personajes muy diferentes en un mundo que tiene mucho que mostrarnos.

Hay más información en kdarweb.com/theilsamirenwars.



# Cómo diseñar un mapa en...

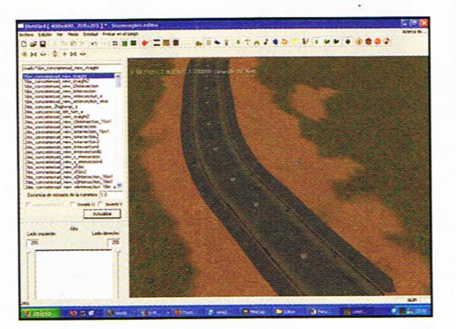
# PANZERS II (II)

Esto **va por fases**. El **mes pasado** aprendiste lo imprescindible para **crear mapas** en *Panzers II*. Qué menos que enseñarte ahora a **darles vida, color y carreteras** por las que llevar a tus acorazados **hasta la victoria**.

**1** En el pasado número te explicamos brevemente cómo insertar algunos efectos en el mapa para hacerlo más interesante. Si lo recuerdas, te expusimos el ejemplo de un Ju 87b Stuka derribado y te mostramos cómo aplicar efectos de humo y fuego. Pero eso es sólo una pequeña parte de lo que puedes hacer y, además, nosotros los pusimos tal cual, sin modificar. Veamos ahora cómo aplicar otro tipo de efectos y, sobre todo, cómo modificarlos a nuestro gusto. En primer lugar, ve al botón correspondiente (representado por una explosión) y haz clic sobre él. Como recordarás, a la izquierda aparecen los efectos disponibles clasificados por categorías. Damos por hecho que ya sabes seleccionarlos y colocarlos en el escenario, así que pasamos directamente al siguiente punto.

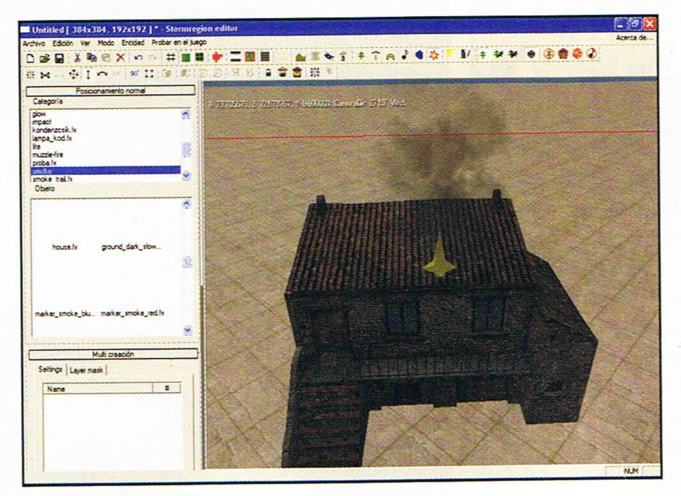
**2** Si colocas un efecto, verás que queda representado mediante una figura triangular. Hasta ahora hemos introducido los efectos tal y como venían. Si lo que queremos es moverlos, hacer que se ejecuten a más altura o que su dirección difiera de la original sólo tenemos que acudir a los botones de la parte superior de la columna. Mediante las opciones de alzar o inclinar puedes hacer que los efectos vayan en una dirección concreta o que estén a varios metros sobre el suelo. Tú eliges. En la imagen el humo no se vería si no fuera porque lo hemos levantado del suelo con la opción correspondiente hasta designar el tejado como punto de origen.

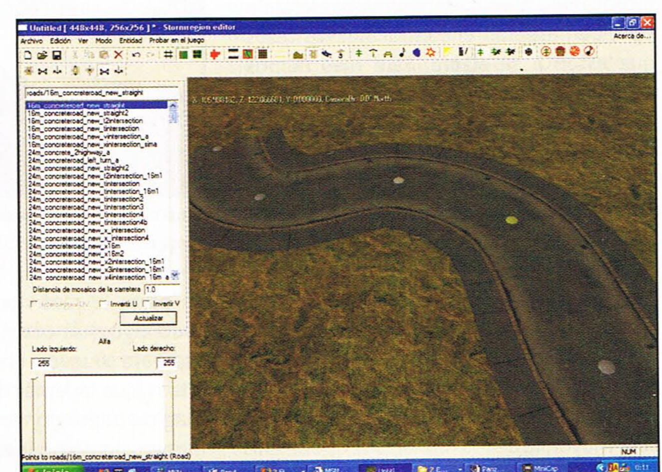
**3** Vamos a explicarte ahora cómo crear caminos. Y no, no hablamos de carreteras que puedas hacer a partir de cambios de la estructura del terreno, sino del Editor de carreteras. Se trata de una herramienta que simplifica mucho el trabajo y que permite hacer caminos mucho más elaborados y de forma rápida a través de un sistema de puntos de ruta. Dicho así suena difícil, pero pronto comprobarás que de eso nada. Haz clic en el botón de Editor de carreteras. Verás que en la columna de la izquierda aparece toda una serie de tipos de carretera. Cada una de ellas representa un tipo de textura (hay varios tipos de carreteras) y un tipo de tramo. Los tramos pueden ser calzadas rectas o cruces. En principio lo mejor es colocar un tipo de tramo normal, así que selecciona el que más te guste de la lista. El modo de definir el trazo de la carretera es tan simple como ir poniendo puntos por allí por donde quieras que discurra la calzada. Los nodos se unirán automáticamente formando el camino.



**4** Puedes mover los nodos con el ratón hacia los lados, de modo que la carretera haga curvas, así como estirarlos para alargar el camino. También puedes seleccionar varios nodos a la vez haciendo un recuadro sobre ellos con el ratón. Si no quedas conforme con el aspecto de la calzada, haz doble clic sobre una de las texturas de la columna y toda la carretera cambiará automáticamente de aspecto.

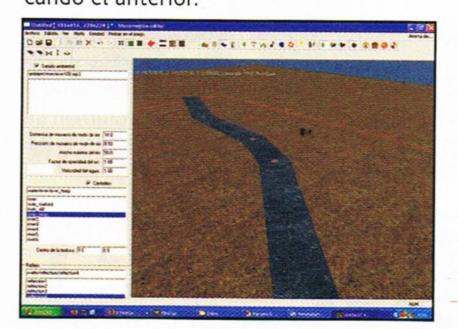
**5** En el caso de que desees hacer otra carretera distinta, haz clic en el botón "nuevo empalme", en la parte superior de la columna. De lo contrario el editor interpretará que sigues con la misma carretera y corres el riesgo de que se te desconfigure todo tu trabajo anterior. Si te equivocas, haz clic derecho sobre el punto y selecciona "eliminar" del menú desplegable. Que sepas también que puedes pintar con una textura diferente los bordes de la carretera, como en la imagen que acompaña este párrafo, sin peligro de sobrescribirla. O dicho de otro modo, no temas pasar el pincel sobre la carretera ya construida, no la taparás con la textura que estés usando.



**6** Ahora que ya sabes crear caminos es el momento ideal para aprender a crear ríos. Los ríos también tienen editor propio, como el Editor de carreteras, y además su uso es muy similar a éste. Para crear una corriente de agua haz clic en Editor de ríos (justo al lado de Editor de carreteras). Ahora coloca los nodos para que formen un curso fluvial.

**7** En la columna de la izquierda tienes varios parámetros modificables. Por defecto, el río llevará un sonido ambiente, aunque si quieres puedes suprimirlo. En la parte inferior puedes modificar los distintos parámetros existentes para variar el ancho del cauce, así como el aspecto del agua, su centelleo o el grado de reflejo de la luz. Lo mejor es que experimentes un poco cambiando estos valores para descubrir todas las posibilidades que ofrece. Y si quieres hacer otro río, haz clic en el botón "nuevo río" de modo que el editor no interprete que sigues modificando el anterior.



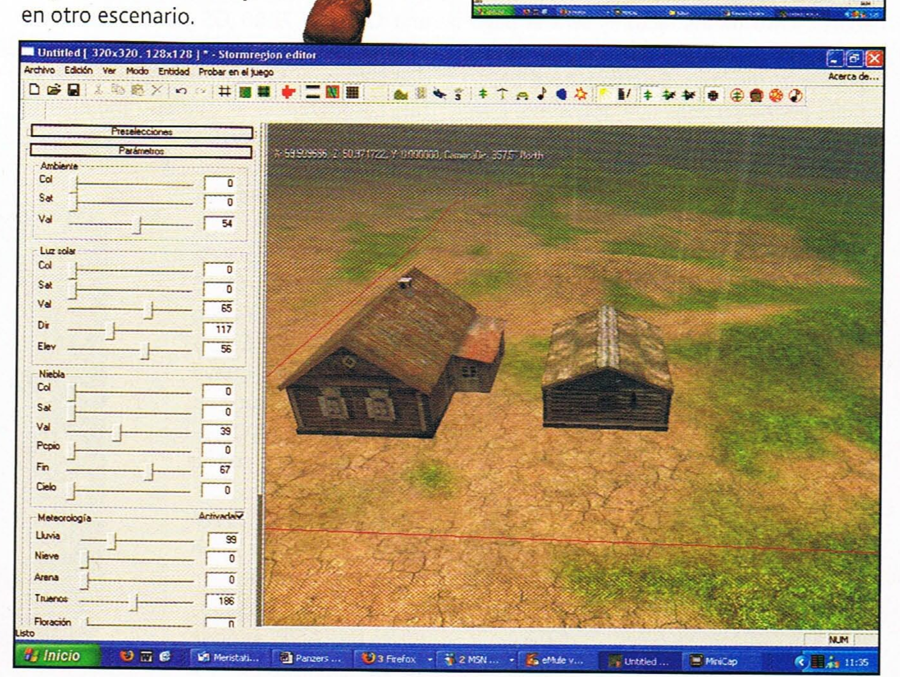
**8** Otro elemento que no debes pasar por alto en la creación de mapas es la iluminación. Hay un botón para ello justo al lado del de los efectos de sonido. Si haces clic en él, la columna izquierda mostrará todos los parámetros que puedes modificar. Hay uno de ellos, el de meteorología, que no lo verás a no ser que pulses la pestaña de "preselecciones" (que te permitirá guardar y cargar las configuraciones meteorológicas que hayas prediseñado anteriormente). Púlsala para ver los cuatro parámetros existentes.

**9** El primero de ellos es el de ambiente y te permitirá dar algo más de luz o modificar la saturación de los colores para crear combinaciones algo más arriesgadas. El siguiente parámetro es el de luz solar y las tres últimas barras son las que podrás utilizar para regular la intensidad de la luz, la dirección de la misma y su elevación, respectivamente. Para comprobar esto lo mejor es que lo pruebes cuando hayas completado ya el mapa, de modo que tengas elevaciones del terreno u objetos ya colocados en el mapa y puedas ver así los efectos de las sombras. Bueno, suponiendo que sea de día, claro, ya que rebajar estos valores al mínimo será la manera de crear misiones nocturnas.



**10** El siguiente parámetro es la niebla. Como siempre, las dos primeras barras deslizantes son para el color que quieras darle a la misma. Con las de principio y fin puedes disponer la capa de niebla de forma que parezca más o menos densa, así como controlar su extensión. Por último, el botón de meteorología te permite añadir los efectos que ya ves allí listados: lluvia, nieve, tormenta de arena, rayos y truenos y floración (esto da una coloración especial al escenario). Puedes activar o desactivar estos efectos haciendo clic en la casilla indicada a tal efecto.

**11** También puedes combinar varios efectos si así lo deseas. En este momento, si tienes una buena combinación, quizás quieras guardarla para utilizarla en otros mapas. Para ello nada tan fácil como hacer clic de nuevo en la pestaña de "preselecciones" y luego en la opción "guardar". En el nuevo mapa sólo tendrás que hacer clic en "cargar" para seleccionar esa configuración y aplicarla tal y como la habías dejado en otro escenario.




**12** Queremos comentarte algún aspecto básico del editor de *scripts*. La verdad es que una explicación detallada requeriría de todo el espacio disponible, ya que sin duda se trata de la parte más complicada del editor. Si haces clic en el botón correspondiente (al lado del botón de "iluminación"), la columna de la izquierda mostrará dos recuadros: uno con las reglas y otro con la descripción de cada una. Por supuesto, empezará en blanco. Para añadir una regla (entendiendo por regla un evento que quieres que suceda), pulsa el botón "nueva".

**13** Aparecerá un recuadro en el que verás tres apartados. El primero de ellos define el acontecimiento que desata la acción que quieras incluir. La segunda es la condición, si la hay, a ese evento. La tercera es la consecuencia en sí. Verás que para cada apartado puedes definir muchas variables haciendo clic en "nueva". Si exploras un poco estos apartados verás cómo puedes hacer, por ejemplo, que un bombardero ataque un objetivo cuando pases por una zona determinada. O que aparezca un texto en pantalla al destruir una unidad enemiga. En ese sentido, el límite lo pones tú.

J. FONT

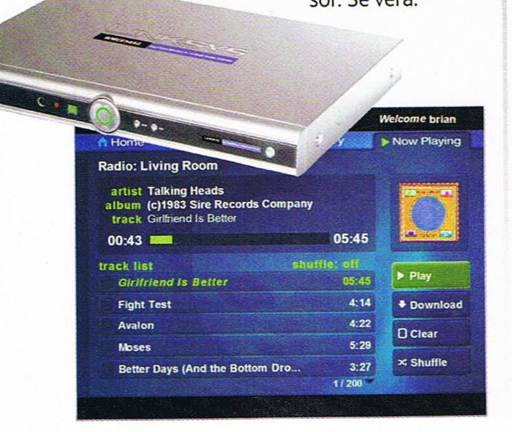
MATERIA GRIS

## Convergencia de salón

La proliferación de los archivos multimedia y la posibilidad de descargarlos a través de Internet de manera legal hace que un nuevo horizonte se abra para los PC. Microsoft se ha apuntado al carro con un sistema operativo, el Windows XP Media Center Edition, que permite la fácil gestión de archivos multimedia tanto en ordenadores como en dispositivos portátiles e incluso desde la propia Xbox. Los dispositivos de enlace entre el PC y el salón, los denominados Media Center, también han ido incluyendo elementos que permiten desvincular estos dispositivos del ordenador.

Otra opción son los denominados PC de salón que, a menudo con formato micro ATX, permiten reproducir sin limitaciones todo tipo de archivos multimedia aprovechando la televisión y el amplificador del equipo de música o un sistema 5.1 para PC. Las actualizaciones son de menor coste. A veces sólo precisas instalar los códecs. Cambiar alguno de sus componentes internos (como la tarjeta de audio o incluir un sintonizador de TV) también es más fácil y económico.

Pero para que esto funcione, tendrán que luchar contra el factor cultural de los usuarios potenciales. La mayoría continuamos viendo el ordenador como una herramienta de trabajo y de comunicación gracias a Internet. Pocos se aventuran a jubilar el viejo Hi-Fi para sustituirlo por uno de estos ordenadores. Otro de los factores será el pago por la descarga de contenidos multimedia. Algo que, al tocarnos directamente al bolsillo, podría ser más que disuasorio. Con todo, el futuro es la convergencia total de los diferentes dispositivos domésticos en torno a un ordenador. Dentro de poco haremos la compra desde el televisor. Se verá.




# El láser azul

## Primera grabadora Blu-Ray

Pioneer ha presentado su primera grabadora para Blu-Ray destinada a los PC de sobremesa. La BDR-101 A Blu-Ray puede leer y escribir discos BD-R y BD-RE de capa única y leer los BD-ROM tanto de simple como de doble capa. La única premisa es extraer el disco del cartucho si lo lleva. Por su parte, los discos BD-R y BD-RE de capa única permiten almacenar hasta 25 GB de información. La unidad, como ocurrió con las primeras grabadoras de DVD, cuenta con una velocidad limitada a 2x (72 Mbps) tanto para la lectura como la escritura. Además, la grabadora incorpora las tecnologías Ultra DRA y Multi-Effect Liquid Cristal Tilt Compensator, destinadas a absorber las vibraciones, y la Limited Equalizer LSI para mejorar la lectura de los discos.

Recordemos que la industria cinematográfica es una de las más interesadas en este formato, ya que permite almacenar dos horas de vídeo en formato HDTV. Así que es de esperar que pronto se lancen a explotarlo comercialmente. De momento, esta capacidad de almacenaje queda casi restringida a las copias de seguridad, ya que un usuario doméstico difícilmente genera tal volumen de información.

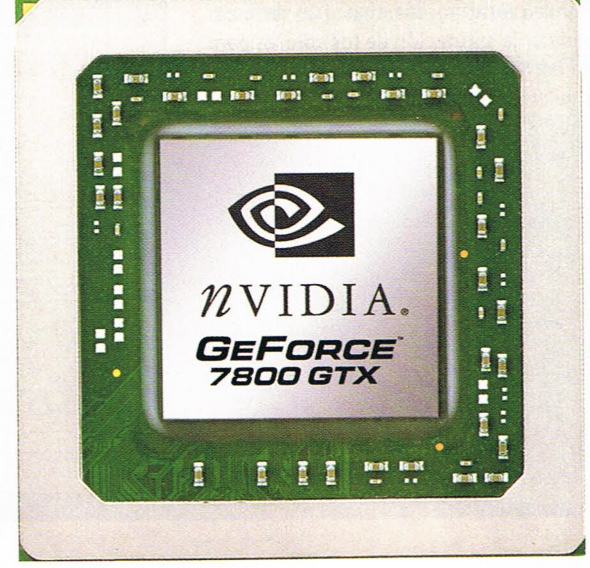



# Lo viejo sirve

## GeForce 7800 para AGP

Todo indicaba que pasarse al PCI-Express era imprescindible para disfrutar de una tarjeta gráfica de última generación hasta que nVidia nos ha sorprendido con el lanzamiento de una GeForce 7800 GS para el bus AGP 8x. La tarjeta está basada en el procesador G70 que equipa esta serie de tarjetas. La diferencia es que su rendimiento se ve mermado por las limitaciones del bus. Así que el procesador se queda en 375 MHz (25 MHz menos que la 7800 GT para PCI-E), 16 canales de renderizado para los píxeles y 6 para los vértices. La nueva tarjeta viene a suceder a la GeForce 6800 Ultra y a competir con la Radeon X850 XT.

Sin duda, la nueva GeForce ofrecerá un mejor rendimiento en los sistemas basados en el bus AGP, aunque está por ver si el precio hará que estas tarjetas resulten realmente atractivas para el usuario. De hecho, no deja de ser una versión limitada de los modelos concebidos para PCI-Express. Con toda probabilidad, a pesar de ser una solución más cara, seguramente será más rentable a medio plazo jubilar la placa base con bus AGP y modernizar el equipo.



# Más opciones

## Disponible la S3 Chrome S27

El fabricante S3 ha empezado a comercializar al otro lado del charco su nueva tarjeta gráfica Chrome S27. El procesador de esta tarjeta funciona a una velocidad de reloj de 700 MHz. En el mercado estadounidense han aparecido versiones con 128 y 256 MB de memoria GDDR3 a 1,4 GHz y a un precio de 98 y 128 dólares respectivamente. La tarjeta está diseñada para ofrecer un alto rendimiento con apenas consumo y destaca porque puede ser empleada no sólo en la 16x, sino en cualquier ranura PCI-Express del sistema. Entre las características de la tarjeta destacan sus cuatro canales de renderizado para los píxeles y los cuatro para los vértices. La tarjeta ofrece soporte para la televisión de alta definición (HDTV), incluido el estándar 1080p, que permite imágenes de máxima calidad.




# Para jugar

## Procesadores más potentes de Intel

Todo apunta que a principios de 2007, en lugar de a mediados del próximo año, Intel pondrá en circulación sus nuevos procesadores Kentsfield de cuatro núcleos. Éstos vendrán a completar las gamas Extreme Edition del fabricante y supondrán un salto adelante a la hora de jugar habida cuenta de la potencia de los actuales procesadores de doble núcleo.

Una de las principales diferencias entres estos procesadores y el Kentsfield es que en este último los núcleos se encontrarán en distintos niveles. Además de su potente corazón, el procesador estará equipado con 4 MB de memoria caché de segundo nivel (L2). El procesador podría aparecer antes que los Clovertown (cuatro procesadores en dos zócalos) o el Tigerton (conocido familiarmente como Tigretón y que ofrece cuatro núcleos en otros tantos zócalos). Así que el Kentsfield será una buena solución para los ordenadores domésticos.

## En pocas palabras

### Videoconferencia

Soyntec ha lanzado una nueva cámara web concebida tanto para portátiles como para equipos de sobremesa gracias a su peana adaptable que permite colgarla directamente en el monitor. La resolución de la cámara es de 640 x 480 y dispone de un micrófono incorporado. Tiene un ángulo de rotación de 135º en vertical y 360º en horizontal. Se conecta al ordenador a través del puerto USB. Se llama Joinsee 300 y su precio es de 23,90 euros.

### Memoria y mp3

El fabricante de tarjetas de memoria SanDisk ha presentado un nuevo reproductor multimedia. El Sansa e200 dispone de una capacidad de almacenaje que va desde los 2 GB hasta los 6 GB y una pantalla a color de 1,8" que permite visualizar imágenes y vídeos. También incorpora radio FM y ranura microSD para aumentar la capacidad de memoria. El precio está aún por determinar, aunque en Estados Unidos cuesta entre 199,99 y 299,99 dólares, dependiendo de su capacidad.

### De lujo

Se llama Snake y es el nuevo ratón óptico para portátiles de NGS. Utiliza la tecnología Bluetooth para comunicarse sin cables con el ordenador. Su resolución es de 800 dpi y dispone de un conector frontal que permite la conexión del dispositivo al puerto USB para recargar las baterías. Pero lo más llamativo es su lujoso acabado parecido al nacarado de las perlas. El precio de esta joya en miniatura es de 69 euros.

# LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

### GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80 GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA 100
- **Tarjeta gráfica**
PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

### GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western DigitaL WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

### GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Samsung • PRECIO: 1.299 € • WEB: www.samsung.es

# Samsung X06

## Un peso pluma

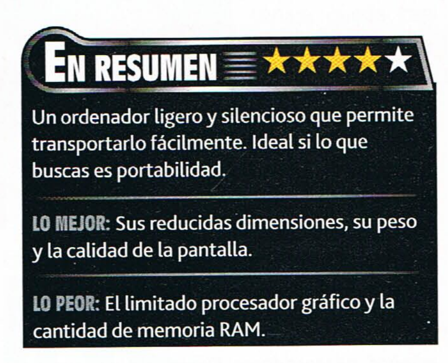


Tamaño y peso son dos detalles importantísimos en este ordenador concebido para su fácil transporte, ya que tiene un grosor de apenas tres centímetros y no alcanza los dos kilos de peso. Las claves son una pantalla discreta de 14'1 pulgadas y una reducida batería que ofrece dos horas de funcionamiento continuado. Sin embargo, puedes cambiarla, previo pago, por una de larga duración. Esta batería adicional permite sacarle hasta cuatro horas de funcionamiento.

El reducido consumo se debe a la implementación de un procesador Intel Centrino M740 (1,7 GHz). Junto a él se encuentra el controlador i915 que actualiza el sistema al bus PCI-Express y permite el uso de hasta 2 GB de memoria DDR2 a 533 MHz. La parte negativa viene de la mano del procesador gráfico Intel Integrated Graphics GMA900. No se trata de la mejor elección para disfrutar de los juegos actuales a pleno rendimiento, ya que en los títulos más exigentes es probable que debas rebajar ligeramente sus prestaciones. También hay que tener en cuenta que el sistema viene equipado con 512 MB de memoria RAM. Suficiente para la mayoría de aplicaciones, aunque queda algo limitada para manejar archivos grandes o demasiados polígonos.

La pantalla, muy luminosa, incorpora la tecnología de Samsung DNIe Technology, que mejora el color y ofrece imágenes más nítidas. Como opciones de conectividad destaca la inclusión de WiFi, con una antena mejorada con respecto a los anteriores modelos de la misma serie. Para facilitar conexiones corporativas, también dispone de Ethernet a 1 GB.

El Samsung X06 es un sistema muy transportable concebido para el trabajo. Aun así, sorprende su solvencia a la hora de ejecutar juegos o aplicaciones multimedia. La calidad de las imágenes es notable gracias a su excelente pantalla XGA. Sin duda, estamos ante un portátil que destaca por su portabilidad.



**EN RESUMEN** ★★★★☆

Un ordenador ligero y silencioso que permite transportarlo fácilmente. Ideal si lo que buscas es portabilidad.

**LO MEJOR:** Sus reducidas dimensiones, su peso y la calidad de la pantalla.

**LO PEOR:** El limitado procesador gráfico y la cantidad de memoria RAM.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 47,90 € • WEB: www.microsoft.es

# Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse 4000

## Eres grande, pequeño




Un ratón inalámbrico concebido para los ordenadores portátiles. Su tamaño es casi la mitad que el de los ratones concebidos por Microsoft para los sistemas de sobremesa. Además, para facilitar el transporte, el lápiz inalámbrico se guarda en la propia base del ratón. Una vez introducido en su lugar, éste apaga el sensor para ahorrar la energía de la pila que lo alimenta.

Incorpora la tecnología de alta definición que permite movimientos suaves y precisos y el denominado "Ampliador de Imagen". Con él puedes ampliar hasta cinco veces una parte del escritorio. Al activarlo, se despliega una ventana que muestra el área ampliada y que se desplaza con el movimiento del ratón. Pero no te hagas ilusiones. Esta función no es compatible con Direct3D. Así que no sueñes con ampliar la imagen de un juego 3D. Fantasías frustradas aparte, si dispones de un sistema portátil, este ratón será tu gran aliado.



**EN RESUMEN** ★★★★☆

Un ratón de reducidas dimensiones, sencilla conectividad y concebido para los sistemas portátiles.

**LO MEJOR:** El sistema de guardado del receptor evita su extravío y alarga la vida de la pila.

**LO PEOR:** No es idóneo para usos prolongados y carece de botones para funciones adicionales.

FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 79,90 € • WEB: www.cyberacoustics.com

# Cyber Acoustics CA-3550

## Que tiemblen las paredes

Cyber Acoustics ha aumentado su familia de altavoces 2.1 con este sistema de considerable potencia. Utiliza dos satélites de 16 W de potencia cada uno y un subwoofer de 36. En total, 68 W de potencia. El rango de frecuencias que reproduce van desde los 22 Hz hasta los 20 KHz. El resultado se traduce en mayores vibraciones, efecto que se pierde en los sistemas con frecuencias graves por debajo de los 35 ó 30 Hz.

Los satélites son planos y están equipados con altavoces de 2,5". En la base de uno de ellos se encuentran los controles de volumen y de bajos así como el botón de encendido, cuyo estado queda reflejado por un indicador luminoso. Por su parte, el subwoofer está construido en madera utilizando la tecnología Bass Reflex. Una apertura frontal sirve para la descompresión de la caja. Con la ayuda del control de bajos se consigue un notable nivel de vibraciones. Algo muy destacable a la hora de jugar y más si le añadimos la baja distorsión del sistema incluso con el volumen elevado.

El fabricante no se ha olvidado de incluir un adaptador para poder utilizarlo con otras plataformas de juego. El único inconveniente de la caja es que es realmente aparatosa respecto a otros sistemas 2.1. Pero esto es parte del precio que debes pagar para que las vibraciones sean notables.

Si bien incorpora un jack para conectar los auriculares en uno de los satélites, se echa de menos una entrada de audio auxiliar para poder conectar dispositivos externos como reproductores de MP3. Gracias a la proliferación de estos dispositivos, cada vez se valora más la presencia de esta conexión adicional. Sin duda, el CA-3550 es un buen dispositivo 2.1 y tus juegos sonarán atronadores.



**EN RESUMEN** ★★★★★

Un sistema que destaca por sus potentes graves. Tus juegos ganarán mucho en realismo gracias a estos altavoces.

**LO MEJOR:** Su precio y los poderosos graves que puede reproducir.

**LO PEOR:** Carece de entrada adicional de audio y la ubicación de los controles no es práctica.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 34,95 € • WEB: www.microsoft.es

# Microsoft Xbox 360 Controller

## De la consola al PC

Microsoft no ha pasado por alto la oportunidad de lanzar un mando compatible con dos sistemas que conoce a la perfección: la consola Xbox y el PC. Si bien cumple en ambos terrenos, presenta algunas limitaciones cuando entra en territorio PC. Es el caso del botón de encendido de la consola, marcado con el símbolo de la Xbox o la toma de auriculares, que utiliza un conector de 2,5 milímetros en lugar del normalizado de 3,5. Así que si quieres audio en el mando tendrás que recurrir a los auriculares de la plataforma. El dispositivo cuenta con un cable muy largo para facilitar su uso con la consola. Incluso incluye un conector de seguridad para evitar la caída de la misma en caso de tirar fuerte del cable.

El mando incorpora cuatro botones y dos disparadores. Bajo estos últimos se hallan dos gatillos deslizantes que controlan un eje adicional. Éstos son especialmente útiles en juegos de conducción o en simuladores de vuelo. Además, dispone de un control de dirección digital y dos minijoysticks. A diferencia de lo que es habitual en los gamepads para PC, el control digital y el minijoystick han permutado su posición.

En general, se trata de un mando preciso, aunque los minijoysticks no quedan necesariamente centrados cuando los sueltas. Esto resulta irritante en títulos de conducción o simuladores de vuelo. Tampoco cuenta con software específico para el Force Feedback. Así que éste queda a expensas del juego.




Un mando compatible con la consola de Microsoft y el PC, así que sólo necesitarás un mando.

**LO MEJOR:** Un diseño ergonómico y cómodo de utilizar. Además, dispone de un eje adicional.

**LO PEOR:** Con los PC obtiene un rendimiento inferior que con las consolas.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 109,99 € • WEB: www.logitech.com

# Logitech G7 Laser Cordless

## Preparado para jugar

Se trata de la versión inalámbrica del ratón G5, especialmente concebido para los juegos. Su forma no cambia, pero el color del G7 viste mejor y su superficie más rugosa se adapta mejor a la mano del jugador. En esta ocasión, la ranura inferior no se emplea para colocar pesos, sino para introducir la batería que lo alimenta. El fabricante ha incluido dos de éstas y una base que permite su recarga a través del puerto USB.

El receptor es un lápiz USB que se puede conectar a la misma base de recarga o utilizarlo de manera independiente. El ratón usa un captador de 6,4 Megapíxeles y se puede alternar su resolución entre los 400, 800 y 2.000 dpi desde el mismo ratón. Un indicador naranja te indica la resolución seleccionada. Otro indicador se ilumina en rojo cuando es preciso cambiar la batería. El G7 viene acompañado por una aplicación que permite, además de ajustar el ratón, crear perfiles para los juegos. Dependiendo de la superficie, el ratón muestra una excelente precisión. La verdad es que jugar con este inalámbrico no sólo es posible, sino recomendable.

**EN RESUMEN** ★★★★★

El diseño permite el uso prolongado, aunque carece de partes blandas para mejorar el agarre. Además, permite ajustar la precisión sin salir del juego.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 47,90 € • WEB: www.microsoft.es

# Microsoft Laser Mouse 6000

## Servicial y cumplido

Microsoft ha vuelto a la escena de los ratones para juegos con este dispositivo, que utiliza la tecnología láser con una resolución de 2.000 dpi. Es extremadamente ligero y está diseñado de forma totalmente simétrica. De hecho, en ambos lados del mismo se encuentra un botón destinado a la función lupa que Microsoft ha incorporado en su nueva colección de ratones. No obstante, la función de estos botones se puede redefinir con el software que lo acompaña. Por desgracia, el diseño simétrico hace que no sea del todo cómodo accionar el correspondiente al meñique.

El comportamiento del ratón, tanto a la hora de jugar como de trabajar, es buena. Permite apuntar con precisión en juegos trepidantes y trabajar sosegadamente en programas de escritorio. La rueda de desplazamiento cuenta con retenes, que facilitan el cambio de armas en los juegos de acción y permiten el desplazamiento lateral en documentos. Del lado negativo, uno de los peores inconvenientes de este ratón es la falta de funciones adicionales.

**EN RESUMEN** ★★★★★

La falta de funciones adicionales hace que el precio sea un poco elevado. Ideal para los que buscan un ratón ligero, polivalente y preciso sin más pretensiones.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 179 € • WEB: www.wdc.com/sp

# Western Digital Passport 80 GB

## Almacenaje veloz

Capacidad y tamaño reducido son las principales características de los discos duros concebidos para ordenadores portátiles. La gama Passport de Western Digital cumple con estos requisitos a la perfección. Sus dispositivos utilizan un disco duro a 5.400 r.p.m. con una interfaz USB 2.0 y no emplean transformadores externos, o sea, que se alimentan directamente a través del puerto USB.

Este disco duro dispone una parte blanda de color azul que cubre el conector cuando se quita el cable. Junto al conector USB, se encuentra otro de cinco voltios por si la alimentación del puerto USB fuera insuficiente. En cuanto al funcionamiento, este disco duro cuenta con prestaciones interesantes a la hora de escribir o leer archivos, de hecho alcanza una velocidad de transferencia de 21 MB/s y apenas utiliza el procesador del equipo durante las operaciones. Además de este modelo de 80 GB, también lo encontrarás con capacidades de 40 GB (109 euros) y 60 GB (139 euros). Un perfecto acompañante para tu portátil.

**EN RESUMEN** 

Su tamaño y el hecho de que se alimente a través del USB hacen que su transporte sea fácil. Además, la velocidad de escritura y lectura es alta.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 2.245 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

# Viewsonic VP231wb

## Esplendor panorámico



El formato panorámico poco a poco se va introduciendo en los ordenadores de sobremesa. El VP231wb es uno de estos monitores con formato 16:10. Su pantalla de 23" alcanza una resolución de 1.920 x 1.200 píxeles. Una resolución muy alta que, junto al tamaño de la pantalla, permite mantener varias ventanas a la vista al mismo tiempo. Además, la velocidad de respuesta de la pantalla es de 16 ms. Una garantía para las imágenes en movimiento.

Muchos juegos permiten en la actualidad el formato panorámico. El problema es alcanzar la resolución del monitor para una excelente visualización. Por debajo de los 1.600 x 1.200, la imagen pierde calidad. Así que no es descabellado recurrir al SLI para sacarle el máximo partido. A pesar de su formato ideal para la reproducción de DVD, el monitor carece de entradas para conectar un DVD externo. Así que deberás utilizar el ordenador irremediablemente. Lo que sí incluye es un concentrador USB detrás de la pantalla para conectar dispositivos adicionales.



**EN RESUMEN ★★★★☆**

Ofrece una muy buena calidad de imagen, pero necesitarás una tarjeta gráfica potente para sacarle el máximo partido. No estarían de más opciones independientes al PC.

FABRICANTE: Brother • PRECIO: 99 € • WEB: www.brother.es

# Brother DCP-115C

## Impresora para todo

Las impresoras multifunción han dado el salto de las oficinas al ámbito doméstico. Y con éxito. Sus prestaciones y, sobre todo, sus reducidos precios las convierten en un interesante complemento para el PC. Un buen ejemplo de ello es esta impresora de Brother, con la que puedes escanear, imprimir y realizar copias de documentos. Además, incluye un cartucho para cada color, lo cual es perfecto para aprovecharlos y reducir el coste de su sustitución. Una pantalla LCD de una línea permite controlar sus funciones, aunque también dispones de una completa suite de software para llevar a cabo todas las funciones de la impresora desde el PC. Es decir, abrir imágenes de la tarjeta de memoria o digitalizar documentos a través del software OCR. Aparte, permite escanear directamente a PDF o mapa de bits. En cuanto al tamaño de la imagen, puede reducirla hasta el 25% o ampliarla hasta cuatro veces. Como máximo, soporta el tamaño A4 y su alimentador admite 100 hojas. Sin duda, se trata de una impresora económica, eficiente y con multitud de opciones.







**EN RESUMEN ★★★★☆**

Excelente calidad tanto en la impresión de documentos como de fotografías. Además permite imprimirlas directamente a través del lector de tarjetas.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 23,90 € • WEB: www.microsoft.es

# Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000

## Cómodo y robusto



Como su nombre indica, se trata de un teclado con una ligera curvatura para evitar malas posturas en la posición de las manos. Es mucho menos exagerada que la de los teclados partidos Natural Keyboard, pero gracias al reposa-muñecas logra una mayor comodidad que un teclado convencional. Además, no necesitas reeducar las manos para escribir como ocurre en los Natural. Por su parte, las teclas son más delgadas que las de los teclados habituales. De hecho, son parecidas a las que se emplean en los equipos portátiles. Esto hace que sea más plano y, claro, más cómodo de utilizar. Otra de las características de este teclado es que ha sido diseñado para sobrevivir a los líquidos. Su membrana impermeable te salvará de más de un traspié provocado por un vaso demasiado lleno. En el teclado también encontrarás controles multimedia, acceso a la calculadora y el correo electrónico y botones destinados a la navegación en Internet. El teclado es compatible con las conexiones PS/2 y USB.



**EN RESUMEN ★★★☆☆**

Un teclado económico y ergonómico, aunque carece de funciones especiales y ofrece pocas teclas de acceso rápido.

# FALLOUT

La **Tercera Guerra Mundial** sólo puede traernos problemas. Como poco, un **invierno nuclear permanente**. *Fallout* puso el entorno desfavorable para que nos las ingeniáramos para **salvar a la humanidad**. Casi con **los únicos límites de nuestra imaginación**.

Calidad en las antípodas de la comercialidad: rol profundo, combates por turnos y toneladas de diálogos adultos que para más inri aquí llegaron sin traducir. ¿El resultado? Un auténtico y genuino videojuego de culto. Más que ningún otro título aparecido a lo largo de los 90, *Fallout* reunía todas las papeletas para hacerse con los favores de una selecta minoría de fieles. Legión de incondicionales que no consiguió aupar el título de Interplay hasta los primeros puestos de las listas de ventas de 1997, pero dotados de una devoción que ha mantenido el prestigio de *Fallout* virgen e impoluto hasta nuestros días.

Tim Cain, productor y programador principal, recuerda que *Fallout* empezó de forma artesanal para acabar convirtiéndose en un proyecto mucho más ambicioso: "Durante los primeros meses, sólo estaba yo, a solas en mi habitación, trabajando en un motor isométrico basado en código Hexa y con sprites con seis rotaciones. Jason Anderson se sumó al equipo para ocuparse del arte y Jason Taylor hizo lo propio con la programación, y pronto *Fallout* empezó a ser una realidad". La evolución del proyecto todavía requeriría cambios en el organigrama y más apoyo: "Pasé de ser jefe de programadores a productor cuando Tom Decker, el productor original, tuvo demasiados proyectos que supervisar. *Fallout* realmente despegó cuando se establecieron los otros jefes, con Leonard Boyarsky como principal responsable del apartado artístico y Chris Taylor como diseñador principal". El equipo siguió creciendo y tras tres años y medio, *Fallout* tenía más de 30 personas dedicadas en cuerpo y alma a su desarrollo.



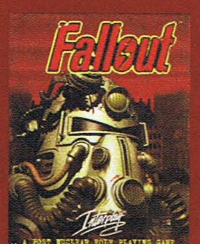
El sistema de combate permitía disparar a partes concretas del cuerpo.

## CINE Y LITERATURA

A la hora de crear el juego, Tim Cain reconoce influencias de viejas películas de ciencia-ficción como *La humanidad en peligro*, donde hormigas radiactivas gigantes atacan ciudades y destruyen edificios y coches, o libros como *Cántico por Leibowitz*, donde monjes de una abadía postnuclear se esmeran en copiar y recopilar textos científicos antiguos con la esperanza de salvar la humanidad. Con referentes como éstos, Tim Cain ideó una historia post-apocalíptica ambientada en una California radiactiva y cuyos habitantes sobreviven en refugios subterráneos. Tu misión consistía en salir al mundo exterior para buscar un chip purificador de agua, ya que el anterior

## EL TÚNEL DEL TIEMPO

**GÉNERO:** Rol • **DESARROLLADOR:** Interplay • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1997




■ **¿QUÉ PASÓ?** Un año que pasó a la historia por el ignominioso asesinato del concejal del PP Miguel Ángel Blanco y la masiva movilización que le siguió. En el terreno científico, se presentó la oveja Dolly y la Pathfinder se posó en Marte. También corrieron ríos de tinta por la muerte de Diana de Gales.

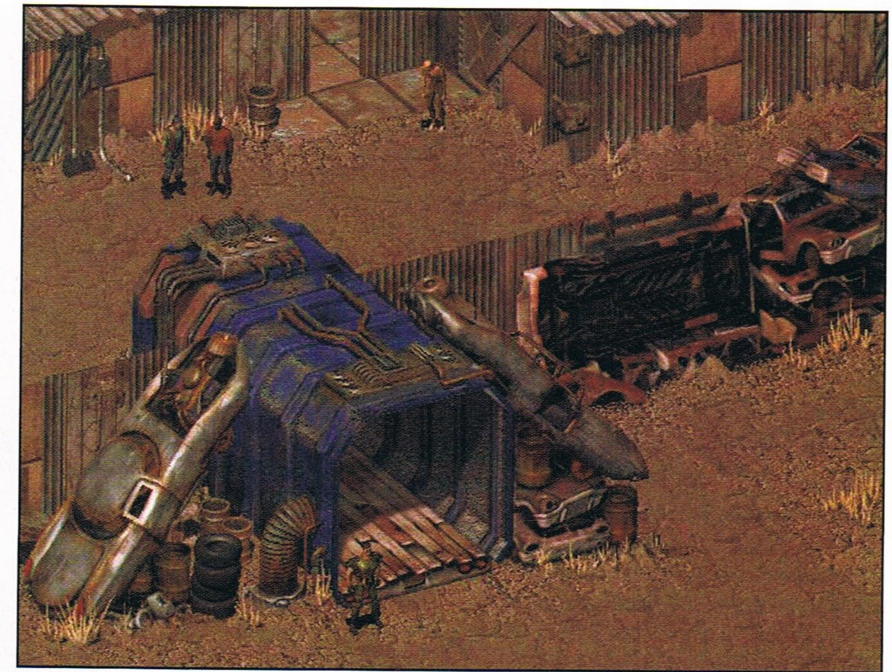
■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** A la estrategia accesible de *Myth: The Fallen Lords*, al rol extenso y profundo de *Lands of Lore: Guardians of Destiny*, a la apabullante simulación espacial de *Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter* y a una de las aventuras gráficas más revolucionarias de todos los tiempos: *Blade Runner*.


El PIPBoy, un dispositivo de almacenamiento en la muñeca del protagonista.

## UNA ANSIADA TRADUCCIÓN

Uno de los motivos por los que el primer *Fallout* pasó con más pena que gloria por nuestro país fue su edición en perfecto inglés. Afortunadamente este detalle pasará a la historia gracias al buen hacer de VaultX (http://vaultx.no-ip.com:8080), un grupo de esforzados seguidores de la saga que están trabajando en la traducción al castellano de las dos entregas de la saga. De momento ya es posible descargar una versión beta de la misma.





A medida que ibas explorando zonas, éstas aparecían en el mini mapa.

se había estropeado. El jugador disponía de 153 días para cumplir con su tarea y evitar que los habitantes del refugio murieran.

*Fallout* utilizaba un apabullante sistema híbrido de desarrollo de personaje que mezclaba simultáneamente la acumulación de puntos de experiencia y el aumento de niveles (básicamente sobreviviendo a entornos hostiles y culminando con éxito las tareas que se planteaban), con un árbol con diez habilidades secundarias que podían ser mejoradas a lo largo del juego (ritmo de curación, capacidad de carga, clase de coraza o puntos de salud, entre otras). También se podía dotar al personaje principal con dos rasgos opcionales, cada uno de ellos con consecuencias positivas y negativas. Como explica Tim Cain, "Los rasgos de carácter definían el tipo de jugador que eras. Los aficionados al gore escogían la opción Masacre, con lo que sus víctimas morían de la forma más violenta posible, mientras que los jugadores con un gran corazón optaban por Buena Persona, en la que las técnicas de primeros auxilios, médica, de trueque y de conversación mejoraban considerablemente".

### HAZ LO QUE QUIERAS

Pero sin duda el mejor detalle de *Fallout* era su alergia a la linealidad. A pesar de contar con una trama principal, *Fallout* invitaba al usuario a mantener un control total sobre su destino. Más que dejarse llevar a lo largo de una línea argumental férrea y muy definida, podías afrontar cada una de las situaciones como más te apeteciera. Por supuesto, no todas tus acciones tenían consecuencias inmediatas. "Por ejemplo, si visitabas un pueblo y atacabas a la madre de alguien con un martillo (una de las muchas posibilidades del maravilloso mundo de *Fallout*), cuando regresabas más tarde a él no te recibían con los brazos abiertos, precisamente". Eran estos detalles peculiares los que hacían que el entorno virtual fuese absorbente, creíble, algo donde todo era posible.

**Sin duda el mejor detalle de Fallout era su alergia a la linealidad**

¿Y qué nos depara el futuro de la saga? "*Fallout* posee la comunidad de seguidores más apasionada que ha existido jamás, y esto hace que la idea de trabajar en una nueva entrega sea terrorífica y a la vez excitante. Si algún día aparece *Fallout 3*, espero que sea digno de tan honorable nombre", apostilla Cain.




Todos los escenarios tenían un denominador común: la chatarra.




Vacas con dos cabezas: pídele cuentas a la radiación.

# TOBY GARD

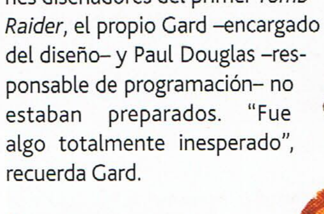
## En el nombre del padre

Es **el diseñador del que más se ha hablado** con menos obras en su haber. A él le debemos la creación de **la heroína de videojuego más popular** de todos los tiempos, Lara Croft, y algún resbalón como *Galleon*. Corto de currículum, sí, pero **legendario**.

Dice que no le importa que los periodistas siempre preguntemos por ella, pero sus respuestas, mejor dicho, su regusto agrio, nos hacen pensar lo contrario. Lógico. Toby Gard, como diseñador, no ha podido despegarse de la sombra de Lara Croft, su más célebre creación, a lo largo de todos estos años. "Si soy honesto, te diría que no me molesta. Al final, todo se reduce a crear algo con lo que la gente pueda llegar a disfrutar. Creo que me molestaría más que a nadie le hubiese gustado mi juego", declara Gard.

Vistos los resultados, parece imposible que algo así ocurra. *Tomb Raider* es uno de los videojuegos más populares de la historia. Y su protagonista, Lara Croft, un icono de la cultura popular, inspiración para todo tipo de artículos, desde calendarios a un par de superproducciones de Hollywood. Su rostro y anatomía curvilínea han monopolizado cientos de portadas y, por lo menos, varios centenares de sueños húmedos.

Un éxito para el que los jóvenes diseñadores del primer *Tomb Raider*, el propio Gard –encargado del diseño– y Paul Douglas –responsable de programación– no estaban preparados. "Fue algo totalmente inesperado", recuerda Gard.



### A EXPLOTAR LA GALLINA

Ya se sabe lo que vino después. Centrándonos en el videojuego, un maremágnum de secuelas que aparcaban la innovación del primer capítulo a favor de la explotación de marketing más radical. Gard tiene una opinión más que fundada sobre el fenómeno *Tomb Raider*: "Puedo entenderlo hasta cierto punto. A la gente sólo le interesa jugar secuelas porque no ha tenido suficiente con la primera parte o porque no la ha jugado y esperan que la segunda sea mejor, y tu trabajo es mantener contenta a la gente. ¿Qué hubiese hecho yo con las secuelas? Me concentraría en arreglar fallos en la jugabilidad que jamás tuvimos tiempo para mejorar".

En el camino, *Tomb Raider* y Lara Croft han sido protagonistas de todo tipo de polémicas. Desde grupos ecologistas que ponían el grito en el cielo porque durante el juego uno mandaba a media fauna al otro barrio a asociaciones feministas molestas por la orientación cada vez más marcadamente machista que se le daba a la Croft. Toby Gard no cree que sea para tanto: "Lo siento por la gente que lo encuentra ofensivo. Jamás quisimos explotar la figura sexual de

### DE CARNE Y HUESO

**HA PARTCIPADO EN...**
Saga *Tomb Raider* y *Galleon*.

**SUS TRES JUEGOS FAVORITOS:**
*ICO*, *Shadow of the Colossus* y *Zelda: The Wind Waker*.

**¿QUÉ HACE EN SU TIEMPO LIBRE?**
Juego, leo libros, escribo y veo películas.

**¿QUÉ ACONSEJA A LOS DISEÑADORES NOVELES?**
Pensar a qué les gustaría jugar y crear ese juego.

**¿LE GUSTAN LAS PELÍCULAS DE TOMB RAIDER?**
La primera era pasable. La segunda, un poco rara.

**¿PC O CONSOLA?**
Ambos.

**¿CUÁL ES SU GÉNERO FAVORITO?**
La aventura.

**¿QUÉ AMA DE SU TRABAJO?**
Discutir la historia, pensar sobre futuros juegos.

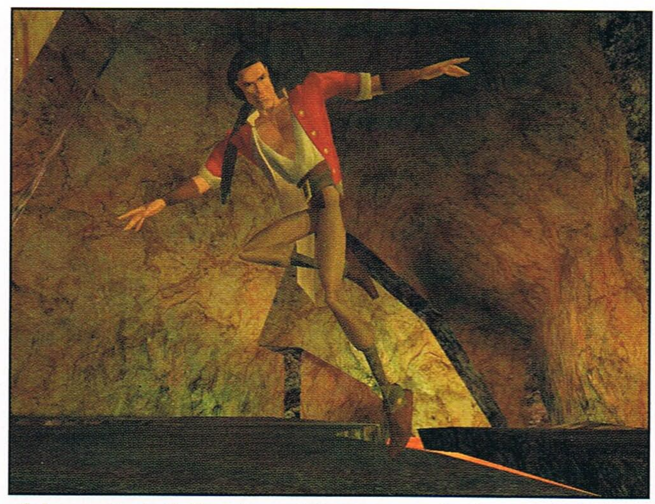
**¿Y QUÉ ODIA?**
Soy demasiado sedentario.



**Ninguno de sus dos padres sabía lo que se les venía encima cuando nació Lara Croft.**



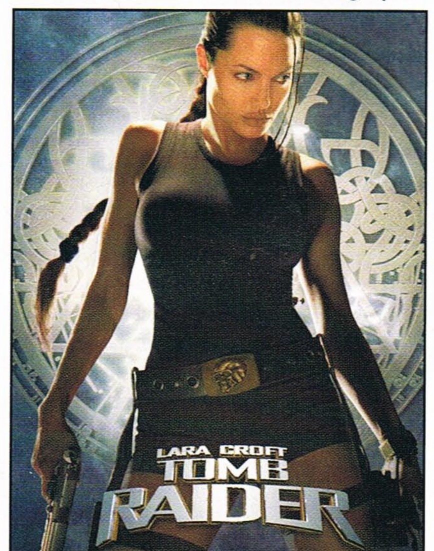
**Toby Gard y Paul Douglas son los padres de la musa de todos: Lara Croft.**



El desarrollo de *Galleon* fue más largo que un domingo sin fútbol.



Tras crear la serie, Gard vuelve a *Tomb Raider* en su séptima entrega.




Toby Gard no colmaría de Oscars a las películas de *Tomb Raider*.

Lara. En cuanto a los que se quejan por la muerte de animales, si estás en mitad de la jungla saltando y haciendo ruido me parece lógico y realista que vayas a ser atacado por tigres, ¿no?".

## Otra oportunidad

Tras su activa participación en la primera parte de la serie, Toby Gard le dio puerta a Lara Croft. En el año 1997 fundó junto a su inseparable compañero de fatigas Paul Douglas su propio estudio de desarrollo: Confounding Factory. Puede que Gard dejase atrás a Lara, pero no hizo lo mismo con su género favorito. *Galleon*, el primer proyecto de Confounding Factory era una aventura de acción pura y dura.

Desgraciadamente, las cosas no fueron demasiado bien. Un desarrollo tortuoso que duró más de seis años, incesantes bailes de fechas y la creciente presión por parte de la editora fueron suficientes para que *Galleon* no superase el muy temido pozo de la mediocridad. Para acabar de rematarla, esta mezcla de películas de Bruce Lee y Errol Flynn le dio el tiro de gracia al sueño de Gard y Douglas. Así, Confounding Factory cerraba sus puertas.

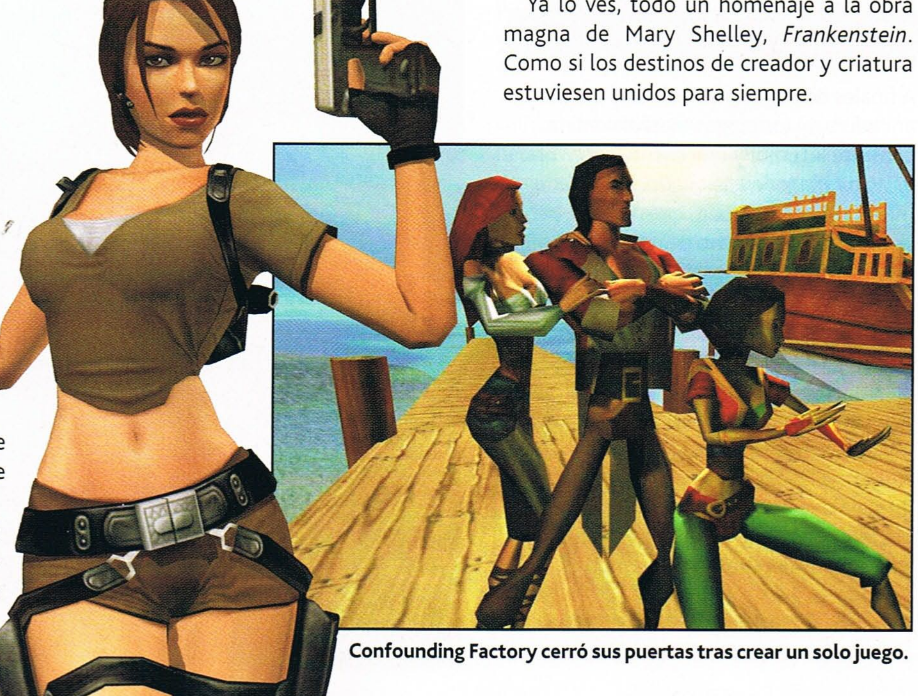
Los beneficios obtenidos por *Galleon* estaban muy por debajo del gasto y, para colmo, resultaba imposible encontrar financiación para un nuevo proyecto. Interrogado sobre las razones del fracaso de *Galleon*, Gard se muestra breve y conciso: "Tardamos demasiado en desarrollarlo".

**Cierto sabor agridulce recorre toda la biografía profesional de Toby Gard**

Bien mirado, cierto sabor agridulce recorre toda la biografía profesional de Toby Gard, uno de los diseñadores más famosos a pesar de los pocos juegos que pueblan su currículum. Se trata de la historia de un tipo que creó un mito sin saberlo y que, cansado de tanto jolgorio, se desentendió de él para buscar nuevos horizontes creativos. Y todo para que años después, y con cierta carga de fracaso sobre sus hombros, tuviera que asumir la cruda realidad. Toby Gard es el tipo que se vio forzado a volver al mito que había abandonado.

Porque ahora el padre pródigo vuelve a abrazar a su hija. El diseñador participa de nuevo en un capítulo de la saga que él mismo comenzó, concretamente en el séptimo, *Tomb Raider Legend*. A pesar de todo, su talento prevalece, y pasó de ser mero asesor a participar de pleno en el proyecto. "Comencé como asesor visual de *Tomb Raider Legend*, pero a medida que avanzaba me vi más envuelto en el proyecto. Al final trabajé en tareas de escritura. Me reuní con el guionista y los dos creamos la historia del juego".

Ya lo ves, todo un homenaje a la obra magna de Mary Shelley, *Frankenstein*. Como si los destinos de creador y criatura estuviesen unidos para siempre.



Confounding Factory cerró sus puertas tras crear un solo juego.

# BANDEJA DE ENTRADA



Este mes os habéis decantado por los **juegos online**. Así nos gusta, **todoterrenos**. Sin embargo, a más de uno le hemos notado estresado. **Combativos sí**, pero nerviosos... ni hablar. Aquí estamos para **divertiros y divertirnos**.

## Previsión de futuro

La semana pasada me compré el primer *Dungeon Siege* con su expansión y me salió por 20 euros. La verdad es que me he enganchado a lo grande, por lo que me temo que me va a durar poco. Así que me gustaría encontrar la forma de jugarlo de un modo distinto. Vamos, que busco sugerencias sobre mods para *Dungeon Siege* que consigan transformaciones interesantes. ¿Ideas?
**Víctor Aramendia (e-mail)**

**La verdad es que se trata de un buen juego y lleva ya un tiempo en el mercado, así que no es de extrañar que existan varios mods disponibles. Hay webs especializadas en este título, como www.siegenetwork.com, en las que encontrarás mods de todo tipo. La otra posibilidad es seguir atento a la sección de Planeta Mod.**



## Malas maneras

A finales de marzo de 2005 empezó mi andadura en los juegos masivos online, contraté Internet y una cuenta con *World of Warcraft*, todo ilusionado. He pasado muy buenos ratos, para qué negarlo, pero, ¿cuál es el pan nuestro de cada día en mi servidor? Deserciones de los grupos sin que medie explicación, presiones para que juguemos de cierta manera, *spam*, constantes tonterías en los chats, precios absurdos en las subastas, clanes que parecen regímenes militares y un largo etc. ¿De verdad esto es lo que da de sí un "mmorpg"? ¿Sólo pasa en la comunidad hispana o es común a todos los servidores? ¿Es una cuestión de edad, de madurez?
**Diosito omniprepotente (e-mail)**

**Estamos de acuerdo, pero es de sentido común: las malas artes terminan haciendo daño. Ten en cuenta que habrá de todo, desde infantilismo hasta ganas de fastidiar. Por si acaso, ponte en contacto con los responsables del servidor. Ellos serán los primeros interesados en que funcione a la perfección. Nuestros analistas, de todas maneras, coinciden en que los hispanos tenemos fama de ruidosos también en los juegos online.**

## La bola de cristal

Os escribo para preguntaros acerca de un juego que se anunció hace algún tiempo. Se titula *Dark and Light* y quería preguntaros si ha salido o saldrá en España. También me gustaría saber si habrá que pagar una cuota mensual para jugar.
**Carlos Fernández (e-mail)**

**A fecha de hoy es un misterio quién lo distribuirá en España y, lógicamente, la fecha de lanzamiento, pues de momento sólo una parte del juego está en fase de testeo abierto y gratuito. Si estás interesado en inscribirte querrás leer primero este FAQ: www.darkandlight.net/article.php3?id_**

LA CARTA DEL MES



## Friki, tu prima

Mi PC tiene neones, y mi ratón y el teclado también. Sólo por eso ya me tachan de "friki". Eres un "friki", me dicen, pero con desprecio, como si tener un PC bonito fuera un problema. ¿Envidia? ¡Para nada! Lo que pasa es que nuestro hobby es tan incomprendido que lo fácil es tacharnos con una palabra que ni siquiera comprenden. ¿Cuántos como yo tienen un PC del que se sienten orgullosos, escuchan heavy metal y tienen figuras de acción de sus protagonistas de videojuegos preferidos en los estantes? Sonará raro, pero no soy el único. ¿Por qué tener esos gustos me convierte en una persona extraña a los ojos de los demás? La mayoría de la gente sólo comprende sus hobbies porque son más comunes: tener el mejor móvil posible con una foto a poder ser de una tía buena y la melodía de la discoteca del momento, etc. Personalmente me siento ofendido cuando me llaman "friki" con desprecio. Si no hay comprensión, al menos que haya respeto. Lo sé, soy un "friki" por escribir un e-mail en un ordenador con neones, jajajaja.
**Alexis Montans (e-mail)**



**Hemos tratado de pedir más papel a la imprenta para poder publicar tu e-mail entero, pero se han quedado sin existencias. Esperamos que con este resumen quede clara tu queja, que compartimos. Sólo un consejito: no busques la comprensión, ellos se lo pierden.**

## LA IMAGEN




**EL MUERTO ARAÑA. MANOLO PINÓS (E-MAIL)**

**Son las cosas de *Counter Strike Source*. Salen enemigos hasta de las piedras y con vocación arácnida. Habrá que recurrir a balas con carga insecticida. Seguro que los mata bien muertos.**

**article=1440&lang=es. La buena noticia es que cuando esté completo, estará localizado al castellano. Y la mala: probablemente habrá cuota mensual.**

## Nuestro excusado

Tengo que agradecer que revistas como ésta estén en el mercado. Me parece la mejor. Es rigurosa y entretenida, con buenas fotos, aunque echo de menos alguna página más práctica. Se podría introducir algo sobre cómo configurar bien el ordenador para sacar el mayor partido a los juegos, sobre cómo configurar las tarjetas gráficas (que todos creemos que lo sabemos, pero siempre sale algo nuevo), etc. Pero lo que más me gusta de todo es el completo DVD que adjuntáis. Creo que está muy bien elegido el juego que acompaña y todo lo demás. Seguid así. Y para terminar un pequeño tirón de orejas. Cada vez que voy al quiosco me doy cuenta de que vuestra revista es la última que sale al mercado. No creo que sea una cuestión de marketing, ya que los que nos acercamos en su busca a veces os somos infieles por no poder comprarla y ver las otras. Como yo quiero ser fiel a la mejor revista y no tener que comprar dos al mes, que a veces me pasa, os pido un poco de puntualidad.
**Juanlo Fernández (e-mail)**

**Gracias. Aceptamos sugerencias, críticas y elogios. De todas formas, a ver si cuelan estas excusas: salimos tarde porque queremos estar al día con las últimas noticias, porque realmente el trabajo de realizar la revista nos ocupa los treinta días con los que contamos a partir de cada número entregado y porque confiamos en vuestra fidelidad. Las tres excusas son ciertas, pero no dejan de ser lo que son, excusas.**

## Una de dos

Tengo un par de preguntas sobre mi tan esperado *The Elder Scrolls IV: Oblivion* y son las siguientes: una es sobre los requisitos. Me imagino que no habrán dicho nada todavía, pero dada vuestra experiencia en el campo, ¿me podríais decir si funcionará en un PIV a 3 GHz, con 1 GB de RAM y una tarjeta GeForce 6600GT? Y la otra pregunta es si

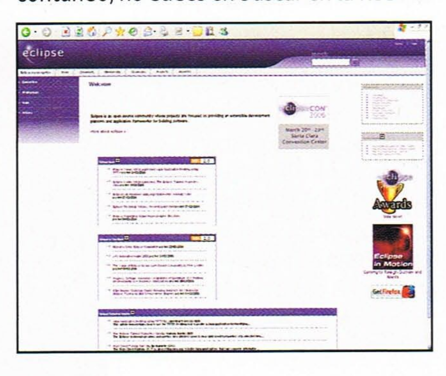


estará doblado o al menos traducido al castellano. Espero vuestra respuesta
**Raúl Ruiz (e-mail)**

**No has sido el único que este mes nos ha preguntado por los requisitos de *Oblivion*. Tranquilo. Tu procesador y memoria RAM son los recomendados. Y tu tarjeta cumple sin más los requisitos mínimos. Vaya, que te funcionará.**

## Aire fresco

Buenas noticias para todos aquellos que estudiamos en su día informática con la fe puesta en un supuesto puesto de programador. A los aficionados a la programación de videojuegos se nos abre un abanico de posibilidades gracias, cómo no, a la potencia divulgadora de Internet. Estoy hablando del movimiento Open source (código fuente libre) aplicado a los videojuegos. No me refiero a los mods, sino a programación pura y dura de un juego empezando desde 0. Aunque hay excepciones, los proyectos que salen actualmente suelen ser de poca o nula calidad si los comparamos con lo que nos encontramos en las estanterías de las tiendas. En el momento en que se organice una cantidad considerable de programadores y toda esa gente que anda desperdigada dibujando comics de excelente calidad se encuentren, verán la luz los primeros juegos de calidad comercial. Disponemos ya de las herramientas Open source (Eclipse para desarrollar en java, Gimp para gráficos, etc.), de voluntarios que esperan la llamada y supuestamente también de talento. Si te identificas con lo que estoy contando, no dudes en buscar en la Red



hoy mismo. ¿Cuándo empezamos? Desconozco si las desarrolladoras están teniendo en cuenta este incipiente "adversario", pero sin duda deberían hacerlo cuanto antes.
**Ferran Gurri (e-mail)**

**Nos tememos que en cuanto algún desarrollador despunte, vendrá la gran compañía de turno y lo comprará junto a las infraestructuras. Aún así, ánimo y suerte. Por cierto, para quien no lo conozca, existe un buscador bastante potente (www.swik.net) para proyectos bajo Open source.**

## El juego fantasma

Hace ya un par de meses que publicasteis la reseña de la expansión de *Rome: Total War: The Barbarian Invasion* y no ha aparecido a la venta en ningún centro comercial, sea pequeño o grande, por lo que os agradecería que me dijerais cuándo se va a poner a la venta. Por último deciros que estoy esperando con impaciencia la reseña de *Star Wars: El Imperio en guerra*. A ver si la sacáis en el próximo número.
**Jorge Martínez de la Ossa. Sevilla**

**Nos consta que el juego que buscas se encuentra en las tiendas, al menos en las más conocidas. Busca en www.fnac.es o www.game.es, por ejemplo. Si no quieres serle infiel a tu comercio habitual, que te lo encarguen. Y tu segunda petición es ya un hecho. Deseo concedido.**



## Aquí un amigo

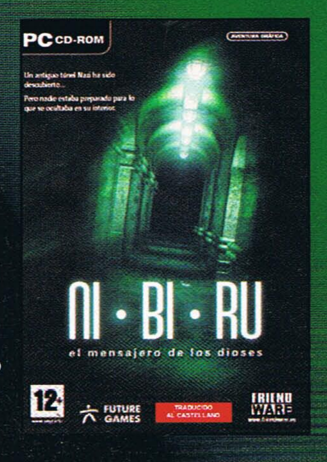
Aquí un fan de los juegos de Games Workshop, ya sea en tablero o PC. Respecto al mod que trae el último DVD, me gustaría saber cómo instalarlo y dónde poner las respectivas carpetas, ya que únicamente me deja ver la Intro. ¿Puede que el problema sea que el mod está en inglés y yo tengo el juego en castellano?
**Borja Alonso (e-mail)**

**Ejecuta el instalador y escoge un directorio. Una vez hecho esto, ejecuta *Dawn of War* como siempre y selecciona el gestor de partidas (Game Manager) del menú principal. Elige la versión de *Half Scale* correcta y adelante.**

## EL CONTRAPUNTO

### A qué jugamos

Yo no sé muy bien a qué jugáis, pero no entiendo por qué os cargáis un juego como *Nibiru* sólo porque sea una aventura gráfica como las de toda la vida. Eso es como si alguien rodase una película hoy en día con las pautas de *La ventana indiscreta* y sólo por eso la suspendieran. Muy mal, casi estuve a punto de no jugar a *Nibiru* por vuestra culpa y lo he encontrado entretenido. Por cierto, que soy mujer y no os vayáis quedando con la copla de que sólo jugamos aventuras y plataformas, porque soy tan buena en los *Pro Evolution* como en los *GTA*. Aunque no lo parezca, por lo demás estoy muy contenta con vuestra revista.
**Christelle Garnier (e-mail)**




**En nuestra defensa debemos decir que un 5 es un aprobado y convendrás con nosotros en que existen opciones en el género mucho mejores. *Nibiru* cumple sin más. Luego están los gustos de cada uno. Por eso una mala nota no debe desalentar a nadie necesariamente a la hora de adquirir un juego. Nosotros tratamos de elaborar un criterio más bien técnico y teniendo en cuenta el resto de opciones del mercado. ¿Te imaginas la nota que obtendría el Buscaminas? Y qué, ¿dejarías de divertirte por eso?**

## Salto sin Red

Querría saber si en el juego *Sacred* se pueden cambiar objetos entre personajes sin tener necesariamente Internet. Y hablando de Internet, ¿se puede instalar y jugar a *Half-Life 2* sin estar conectado a la Red?
**Javier Benítez Muñoz (e-mail)**

**Tanto en uno como en otro caso, Internet es necesario.**

## Generosos y agradecidos

Un aplauso a Nadeo, pues, además de hacernos disfrutar de lo lindo con su *Trackmania* original y *Sunrise*, ahora nos sorprenden con la nueva versión gratuita para *Trackmania Nations ESWC*, que no sólo raya la perfección a nivel gráfico (como ya nos tiene casi acostumbrados Nadeo), sino que además del gran número de circuitos, tenemos el completo editor de pistas. Por no hablar de las múltiples posibilidades del multijugador. En definitiva, este producto cumple de sobra los requisitos para poder ser comercializado, superando en muchísimos aspectos a juegos que podemos encontrarnos en las estanterías. Ojalá todas las compañías hicieran lo mismo.
**Jorge Muñoz (e-mail)**

**Realmente es elogioso, aunque ten en cuenta que el objetivo de esta versión del juego no es otro que participar en una competición. De hecho, *TrackMania Nations ESWC* sólo contiene un escenario concebido para la competición internacional. Más encomiable todavía nos parece su labor a la hora de alargar la vida de sus juegos publicando la expansión *Trackmania Sunrise eXtreme* de manera gratuita. De hecho, forma parte del contenido extra del DVD de este mes.**

## Desesperanza

Soy miembro del Clan Legion y me gustaría que me respondierais a una pregunta: ¿cuándo va a dejar de tomarnos el pelo la gente de Red Store? A ver si lanza de una vez el *Ghost Recon 3*, porque cada vez hay menos gente jugando al *GR* original. Y como para PC no sacaron ni la segunda parte, con tantos retrasos ya no nos creemos nada. También deseo felicitaros por vuestra revista, digna sucesora de *Gamelive PC*. Habéis cambiado el nombre pero no la calidad de los que trabajáis en ella. Por cierto, soy uno de los desgraciados a los que les tocó un juego en su último número y nunca llegó (*Codename: Panzers*). Vaya una suerte la mía. Para una vez que me toca algo...

**Pedro Jiménez (e-mail)**

**El juego que reclamas con urgencia lo distribuirá Ubisoft y se llamará *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Lo tendrás el último día de este mes si no pasa nada. Respecto a lo del juego que no recibiste, sigue concursando, que seguro que antes o después se te pasa el mal trago. Si te sirve de consuelo, tú perdiste un juego, nosotros la revista entera. Pero aquí estamos en una nueva etapa, con un año recién cumplido.**

## El largo camino



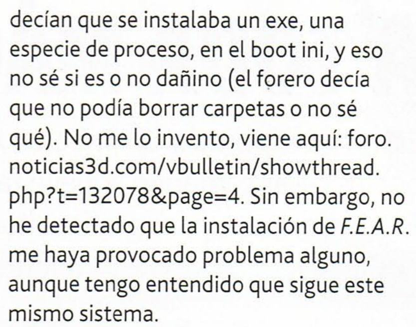
Hace ya algún tiempo compré un pack de dos juegos reeditados por Virgin. Eran dos títulos de estrategia, pero el que me interesaba realmente era uno de ellos, *Haegemonia* (del otro ya ni me acuerdo). La presentación era más que espartana: cada CD en una caja sin carátula ni adornos de ningún tipo, y sólo en la caja de cartón del pack las fotografías diminutas de las carátulas de ambos juegos y los requisitos y especificaciones por detrás. Aquí se informaba que, además del juego *Haegemonia: Legions of Iron*, se incluía la expansión, *The Solon Heritage*, pero de esta última ni rastro. En la tienda me aconsejaron devolverlo, cosa que hice, por si solucionaban el error a corto plazo. Llamé también a Virgin varias veces y prometieron informarme de lo sucedido, y así estoy hasta ahora. ¿Podríais enteraros de qué pasó o pasará con ese título? No causaron perjuicio ninguno, puesto que el dinero fue devuelto, pero también me quedé con la miel en los labios y sin disfrutar de un juego que aún hoy busco. Por último, hablando de presentaciones espartanas, ahora que habéis eliminado la caja del DVD de vuestra revista (no está mal abaratar costes), ¿vais a publicar las portadas de *BloodRaine*, *Tortuga* y *Chrome*?

**Francisco Mesoneros. Vitoria**

**Si te refieres al lote que se publicó a principios del año pasado con *Haegemonia* y *War & Peace*, nosotros no tenemos constancia de que incluyera la expansión. De todas formas, quizá incluyeran sus misiones (era una expansión bastante limitada) en el CD de Haegemonia. Sobre las carátulas que nos pides, están en los respectivos DVD, aunque tendrás que imprimirlas.**

## Otro que no se fía

Os escribo para decir que pienso igual que el lector del anterior número que habló sobre el tema de las protecciones. Es lo que yo digo, juegas a un juego con esa protección, lo desinstalas y entonces pasa un tiempo y decides volverlo a jugar. Entonces va y te fastidia el lector. No, señor, así no se hacen las cosas.
El otro día en un foro hablaban sobre este problema, pero también de otra protección llamada Securom. Resulta que al sacar la demo de *Crashday*,



decían que se instalaba un exe, una especie de proceso, en el boot ini, y eso no sé si es o no dañino (el forero decía que no podía borrar carpetas o no sé qué). No me lo invento, viene aquí: foro.noticias3d.com/vbulletin/showthread.php?t=132078&page=4. Sin embargo, no he detectado que la instalación de *F.E.A.R.* me haya provocado problema alguno, aunque tengo entendido que sigue este mismo sistema.

**Javier Sanchos (e-mail)**

**Ya ha pasado con otros dispositivos anticopia. Enseguida se disparan los rumores, pero lo cierto es que todavía no se ha demostrado que sean dañinos, excepto para los piratas y corsarios. Pásate por la web de Securom (www.securom.com) y plantéales tus dudas.**

## Suena bien

Me sorprende mucho que sea tan complicado encontrar bandas sonoras de videojuegos en las tiendas. Digo yo que si las hay, y muchas, de películas, ¿por qué no puede pasar lo mismo con partituras que a veces superan a las de las producciones de Hollywood? Y ya no hablemos de los recopilatorios, para mí el de *FIFA 06* es la mejor colección de música indie que existe en el mercado.

**J. L. Martil (e-mail)**

**Tienes razón, cuesta más de la cuenta hacerse con joyas de la talla de *Halo* o los distintos *Hitman*. En otros países es más común. Para paliarlo, visita la Red. En páginas como Amazon encontrarás una sección dedicada enteramente a videojuegos dentro del apartado Bandas Sonoras. Puedes encontrar títulos tan recientes como *Stubbs the Zombie*.**



**DATOS**

**PARTICIPA**

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
*PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



# A TODA MÁQUINA

Este mes es como si un imberbe Alejandro Sanz se hubiera pasado por las casas cantando aquello tan triste de "**se le apagó la luz**". En efecto, las tarjetas gráficas **han dejado a dos velas** a algunos de nuestros lectores. Veamos si **nuestra linterna lo esclarece todo**.



## NFS conoce a SLI

Me han costado una pasta, pero ya tengo dos GeForce 6600 GT en mi ordenador, con una placa Gigabyte nForce 4 SLI Intel Edition. El problema es que con los drivers 8x.xx de Nvidia no detecta las dos gráficas, cuando con los de la version 7 sí que lo hacen y funciona todo de maravilla, excepto en algún juego como el *NFS: Most Wanted*, que se ve borroso. ¿Alguna idea de por qué pasa esto?
**Nacho Millán (e-mail)**

**Actualizar los controladores a veces acarrea daños colaterales, ya que no siempre están suficientemente pulidos. Por eso los fabricantes de tarjetas gráficas los actualizan constantemente. En nuestro DVD encontrarás la versión 81.98 WHQL, que soluciona algunos problemas referentes a las tarjetas en modo SLI. Respecto a *NFS:MW*, con toda probabilidad se deba a la configuración de las opciones de la tarjeta gráfica. Una de las mejores soluciones es utilizar el gestor de perfiles que encontrarás en la opción "Configuración de calidad y rendimiento". Para acceder a él sólo tienes que ir a Propiedades de Pantalla, luego a Opciones avanzadas y seleccionar la pestaña que hace referencia a la tarjeta gráfica. El gestor de perfiles te permite configurar las tarjetas gráficas para obtener mayor calidad y rendimiento en juegos determinados. Si ningún perfil te satisface, puedes crear el tuyo propio. En la web http://es.slizone.com/page/slizone_appprofile.html encontrarás información sobre cómo hacerlo.**

## Todo por actualizar

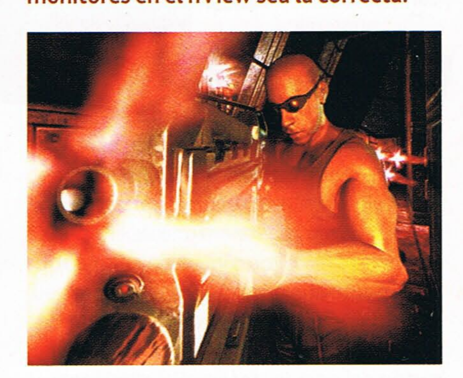
Mi ordenador es un Intel Pentium IV de 2,66 GHz, con 512 MB de memoria RAM, tarjeta gráfica ATI Radeon 9550 con 256 MB de memoria RAM, disco duro de 80 GB y sistema operativo Windows XP Home Edition. Mi pregunta es la siguiente: ¿qué puedo modificar en mi ordenador para que me funcionen los nuevos juegos como *GTA: San Andreas*, *GUN* o *El Padrino*, que saldrá dentro de poco?
**Jaime Benito (e-mail)**

**Con el equipo que comentas no deberías tener problemas con los juegos actuales, aunque no estaría de más actualizar la tarjeta gráfica y la memoria RAM. Dicho esto, debes tener en cuenta que tecnologías como el PCI-Express o los procesadores de doble núcleo o a 64 bits ofrecen un mayor rendimiento multimedia. Pasarte a estas nuevas tecnologías supone cambiar la placa base, la memoria RAM, el procesador y en tu caso la tarjeta gráfica. Vaya, que a medio plazo lo más rentable sería comprarte un nuevo equipo si quieres estar a la última.**

## Crónicas de un desamor

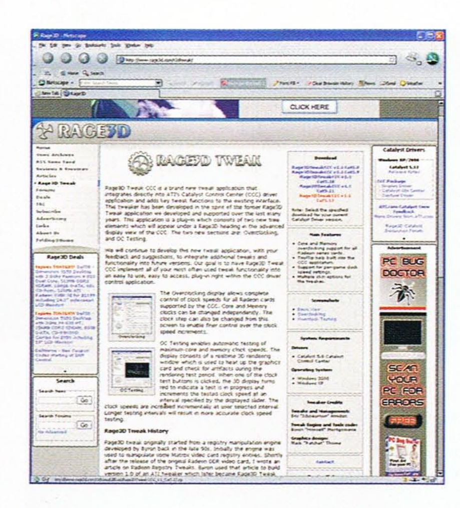
Tengo un grave problema con *Las crónicas de Riddick*. El caso es que empiezo a jugar y todo va bien hasta que a los 10 segundos el ordenador se reinicia o sale al escritorio diciendo que "the game is crashed". Y siempre me pasa en el mismo punto, en la segunda pelea con Abbott (antes de eso todo va bien). Tengo un Pentium 4 a 3,2 GHz, 1 GB de RAM, y una GeForce 6600 de 256 MB (con los controladores actualizados). ¿Podéis ayudarme?
Otra cosa más: ¿por qué cuando pongo las opciones de vídeo de *Far Cry* a tope no se ve bien (el agua no tiene reflejos, los interiores brillan mucho incluso donde se supone que debería estar oscuro, las texturas no son nítidas, etc.)? Creo que tengo equipo de sobra, ¿o no?
**Nacho Díaz (e-mail)**

**Existe un parche que actualiza el juego a la versión 1.1. Poco después del lanzamiento del título, los desarrolladores detectaron problemas con algunas tarjetas de nVidia de la época de la aparición del juego. La hemos incluido en nuestro DVD. Seguramente con esta actualización tu juego rodará a la perfección. Por lo que cuentas sobre *Far Cry*, es muy probable que tengas algunas opciones de la tarjeta gráfica mal configuradas. Deja que la aplicación controle las distintas tecnologías de la tarjeta (suavizado de líneas o filtro anisotrópico) para evitar errores y asegúrate de que la selección de monitores en el nView sea la correcta.**



## Monitor remolón

Tengo una ATI Radeon 9600 con 256 MB de memoria RAM y ocurre algo muy extraño porque cuando pulso Alt+Tab para poder salir del juego en ejecución (*Need For Speed: Most Wanted*), por un instante, puedo ver imágenes del juego aunque si intento volver a dicho juego sigo viéndolo todo muy negro. Lo primero que pensé fue que debía reinstalar tanto los



controladores de mi tarjeta como los controladores DirectX y así lo hice, pero nada, sigo a ciegas y sin saber de dónde proviene el error.
Antes de ejecutar el juego es cierto que cambié la frecuencia de refresco de mi monitor de 60 a 75 Hz, pero vaya, dudo que éste sea el problema puesto que he probado a cambiarlo de nuevo y ejecutar los juegos y nada.
**Edgar Frías. Barcelona**

**En principio tu tarjeta gráfica debería mostrarte a la perfección el juego. Si cuando cambias de aplicación, del juego al escritorio, se ven fugazmente las imágenes, probablemente el error esté en que el monitor no soporta la resolución o la frecuencia de refresco. Lo más aconsejable es que compruebes que los controladores del monitor están instalados. Durante la instalación de Windows, el sistema operativo suele instalar controladores genéricos para el monitor. Eso significa que a veces permite resoluciones o refrescos de pantalla que el monitor no puede soportar. Utiliza el CD que acompaña al monitor o pásate por la web del fabricante para descargarlos. Para las tarjetas de ATI existe una práctica utilidad llamada Rage3D Tweak (www.rage3d.com/r3dtweak) que, además de facilitar el overclock, permite configurar y testear múltiples parámetros de la tarjeta gráfica. Lo único de lo que debes asegurarte es de bajar la versión correcta.**

## El blues del monitor

Un amigo mío tiene un problema con la tarjeta gráfica que no sabemos cómo solucionar. El problema es el siguiente: solemos jugar a *Counter Strike* por Internet y nunca ha habido ningún problema hasta que hace poco se cambió de tarjeta gráfica, concretamente una Shappire Atlantis 9600 Pro de 256 MB. Tras instalar la tarjeta nueva todo parecía ir bien hasta que le dio un problema, un pantallazo azul que decía que había algún tipo de problema con la tarjeta y se apagó en modo seguro. Esto ya no volvió a suceder más.
El verdadero problema ocurrió cuando se compró *Half-Life 2* para poder jugar al *Counter Strike Source*. Al intentar jugarlo, el ordenador se bloqueaba y el monitor se apagaba, viéndose en la pantalla el mensaje Gestión de Energía. Ha probado con varias configuraciones gráficas y lo mismo. Por si sirve de algo, la fuente de alimentación es nueva. Asimismo, los controladores de la tarjeta están actualizados. Esto le pasa con *Counter Strike Source*, pero en cambio con *Counter Strike* (a secas) puede jugar largos ratos sin que pase nada. ¿Podría ser de la configuración de la tarjeta?
Otra cosa, a ver si podéis hacer un hueco en la revista a juegos online, ya que hay algunos gratuitos de calidad como *War Rock*. También me gustaría saber si hay juegos que permitan jugar por Internet con los amigos sin necesidad de servidores, simplemente introduciendo la IP del otro.
**Román (e-mail)**

**Cuando Windows muestra una pantalla azul suele ser porque existe un conflicto con algún componente de hardware instalado. Lo primero que debéis hacer es comprobar que todos los dispositivos están correctamente instalados, incluida la nueva fuente de alimentación. En vuestro caso, es posible que exista algún problema con el gestor de energía. Los PC pueden gestionar el ahorro de energía a través de la BIOS o del propio sistema operativo. Desactivar estas opciones desde la BIOS permite ahorrarse posibles conflictos. Sobre el tema de los juegos online, todo depende de los servicios de tu operador de ADSL. No siempre se dispone de una dirección IP directa o información sobre los puertos de acceso correctos. A partir de ahí la cosa se puede complicar por el uso de cortafuegos.**



## PC en las comidas

He leído en vuestra revista análisis de sistemas como el Acer Aspire L-200. Cada vez aparecen más dispositivos destinados a los salones y me pregunto si realmente puedes disfrutar de más ventajas que con un PC de sobremesa. ¿Realmente puede llegar a sustituir al equipo de alta fidelidad y al DVD? Tratad de ser convincentes porque después tendré que convencer a la dueña de mi casa.
**Pedro López (e-mail)**

**Si en algo destaca un PC de sobremesa es en sus posibilidades de ampliación. Pero el concepto de PC de salón es realmente otro. Te permite acceder a contenidos multimedia en el salón. Debido al cambio de ubicación, hay dos elementos clave en los que supera al de sobremesa: es más estético y hace menos ruido. Combinados con una pantalla de calidad, las imágenes de estos dispositivos son espectaculares. Además, si cuentas con un equipo de altavoces con amplificador incorporado pueden sustituir perfectamente a tu equipo de música. Desde luego, estos PC ponen en jaque a la electrónica de consumo.**

**DATOS**

### ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
*PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

## CONTENIDOS

### JUEGO COMPLETO

- VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

### DEMOS

- COMMANDOS: STRIKE FORCE
- ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II
- THE MOVIES
- TIMESHIFT
- CRASHDAY
- PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY
- MX VS. ATV UNLEASHED
- SHADOWGROUNDS
- TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006 demo 2
- WINTER CHALLENGE
- MAD TRACKS
- TAKEDA 2
- DEADLY DOZEN

### PARCHES

- LAS CRÓNICAS DE RIDDICK v.1.0 a v.1.1
- AGE OF EMPIRES III v.1.04
- FALLEN LORDS v.1.0.0.3
- SKI RACING 2006 Revisión 1
- WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE v.1.20c
- FALCON 4.0 v.1.0.5
- KNIGHTS OF THE TEMPLE II v.1.2.33
- DELTA FORCE: LAND WARRIOR Revisión 1
- CODENAME: OUTBREAK Parche europeo
- WINTER CHALLENGE v.1.1
- BLACK & WHITE 2 v.1.2
- LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS v.1.2.0.355
- WORLD OF WARCRAFT v.1.9.2 a v.1.9.3
- DRAGONSHARD v.1.2.1
- CHASER v.1.50

### EXTRAS

- DYSTOPIA (mod para Half-Life 2)
- TRACKMANIA SUNRISE EXTREME
- WORLD WAR II v.1.0 (mod Battlefield Vietnam)
- REALISM MOD v.6.0 (mod Rome: Total War)
- STAR WARS: WARLORDS v.0.45 (mod Homeworld 2)
- DESERT CONFLICT CTF v.01 (mod Battlefield 2)
- CHASER MAP PACK 1 (Escenarios Chaser)
- CHASER (editor de escenarios)
- CHASER (mejoras para el editor de escenarios)
- FONDOS DE ESCRITORIO
- VÍDEOS

### UTILIDADES

- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 6.1 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.12 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 81.98 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME v. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

### CÓMO INSTALAR EL DVD

**En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.**

Te hemos preparado **un DVD tan movido**, que mejor **no pruebes el café** durante un mes. En la sección de demos te esperan **vehículos locos** de atar, **batallas míticas y** el regreso de *Commandos*. Como juego completo, el descanso del guerrero: **una aventura digna del mismísimo Verne**.

## JUEGO COMPLETO

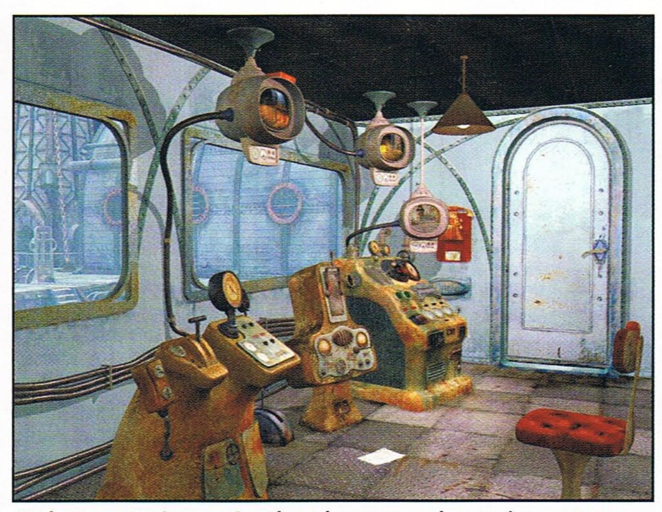


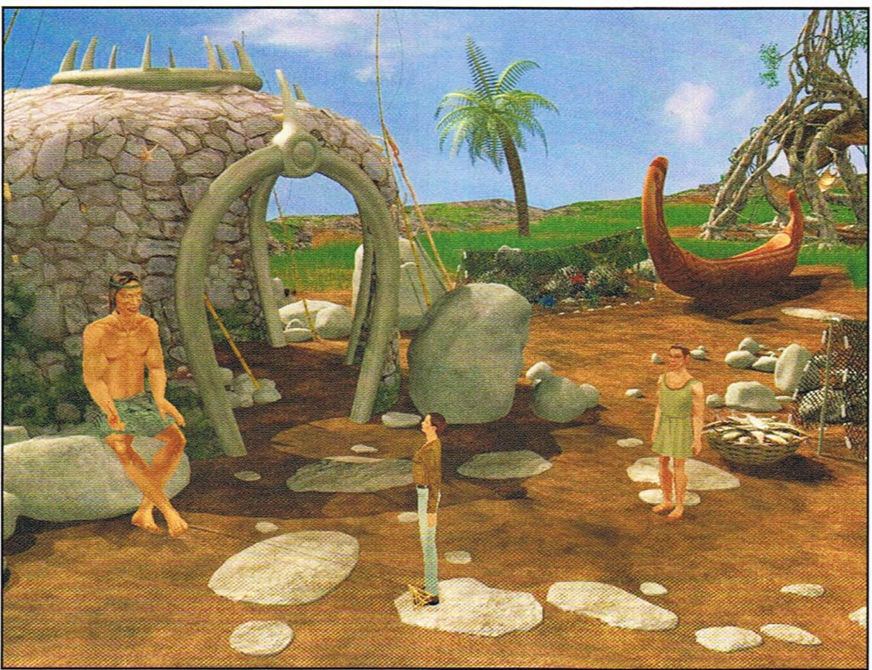
# VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Estamos ante una de las más notables adaptaciones cibernéticas por las que han pasado las novelas del iluminado Julio Verne. Si has leído el libro original, lectura más que recomendable, encontrarás algunas diferencias en la sinopsis de este juego. La historia arranca cuando Ariana, periodista y protagonista de la historia, aterriza en Islandia para cubrir un trabajo para una prestigiosa revista científica. Un desprendimiento da la bienvenida al helicóptero que acaba de profanar la ladera del volcán Sneffels. Ariana recupera el sentido en una playa subterránea y no da crédito a lo que ven sus ojos.

Todo es tan raro que la única opción posible es explorar ese extraño inframundo en busca de una salida. Una tarea ardua y excitante, ya que el centro de la Tierra es un lugar misterioso lleno de extraños personajes, bosques de setas gigantes, sabanas pobladas de dinosaurios, minas de diamantes y artilugios mecánicos con los


Las ruedas, Ariana, están para hacerlas girar.


Un lugar como éste está repleto de cosas con las que interactuar.


En su hábitat los indígenas pueden crecerse... y mucho.

## TE ECHAMOS UN CABLE

*Viaje al centro de la Tierra* es una de esas aventuras en las que fácilmente los enigmas te acompañan de camino al trabajo o en las comidas familiares del domingo. Por tu bien y por el de tus paellas familiares, te ofrecemos la solución a tus problemas. Te hemos incluido una guía que te sacará de cualquier atasco. La encontrarás en la carpeta Manual a la que puedes acceder a través del Explorador de Windows o directamente desde la interfaz de nuestro DVD. Aunque está en inglés, cuenta con clarificadoras imágenes para que los enigmas se diluyan cual azucarillos en un volcán embravecido.

**GENERO:** Aventuras
**DESARROLLADOR:** Frogwares
**REQUISITOS:** PIII 500 MHz, 64 MB de RAM, 700 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.
**INSTALACIÓN:** D:\Setup.exe

**CONTROLES**

Todos los controles re realizan con el ratón.

que deberás interactuar o utilizar para superar las diferentes fases.

### HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

El viaje virtual está dividido en seis capítulos y ofrece dos finales distintos. Puedes optar por finalizar la aventura en el cuarto capítulo o llegar hasta el último para poder disfrutar del auténtico colofón del juego. Durante la partida, deberás guiar a Ariana a través del escenario utilizando el ratón. El icono del mismo cambia cuando encuentras elementos con los que interactuar de una u otra forma. Los objetos que recojas irán a parar a tu inventario, accesible en todo momento mediante el botón derecho del ratón. Eso sí, deberás utilizar las flechas laterales para desplazar los objetos cuando éstos atiborren el inventario.

Cuando seleccionas un objeto, éste aparece junto al icono, para que puedas colocarlo sobre la parte del escenario en la que quieras utilizarlo. En alguna ocasión, descubrirás que puedes realizar más de una acción con un objeto. Por ejemplo, examinarlo o usarlo. En este caso, aparece una lista con las opciones disponibles para que escojas la más adecuada. También es posible que precises combinar algunos objetos, para lo cual sólo tienes que seleccionar uno de ellos y soltarlo sobre el otro.

**El viaje virtual está dividido en seis capítulos y ofrece dos finales distintos**

Uno de los útiles más preciados en el transcurso de la aventura es el ordenador portátil de Ariana. Por un lado, será tu herramienta de contacto con el mundo superficial, ya que te permitirá enviar y recibir mensajes. También lo podrás emplear para acceder a bancos de fotografías y para acceder a una especie de Wikipedia en la que consultar sobre las especies y los objetos que encontrarás en tu viaje al centro de la Tierra. Sí, una licencia que no haría las delicias de Julio Verne precisamente, pero que aumenta las posibilidades de juego en gran medida.

Además, la información adicional te irá de perlas para solventar los numerosos puzzles y enigmas que aparecen en el juego. Hay centenares de objetos con los que interactuar y algunos son realmente raros, raros, raros. Los retos también están servidos: el nivel de dificultad de los puzzles pondrá en aprietos a los más curtidos del género.

En fin, Frogwares ha sabido recrear una aventura que destila imaginación por los cuatro costados. La misma que empleaba Julio Verne para recrear sus novelas de ciencia ficción. Si bien ni argumento ni personajes son fieles al libro, sí que ha sabido mantener el espíritu de la novela, que en el fondo no era ni más ni menos que el eterno misterio sobre el origen de la vida.

# DEMOS

## COMMANDOS
### STRIKE FORCE

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** Acción | |
| **DESARROLLADOR:** Pyro Studios | |
| **EDITOR:** Proein | |
| **REQUISITOS:** PIV 1,8 GHz, 256 MB de RAM, 348 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c. | |

**CONTROLES**

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
**Izquierda:** A • **Disparar:** Botón izdo. ratón
**Agacharse:** C • **Recargar:** R

Los *Commandos* que popularizaron Pyro Studios dejan la estrategia para pasarse a la acción. Los protagonistas son tres personajes con distintas habilidades. En la demo encontrarás dos misiones del juego. En la primera deberás ayudar a la resistencia noruega a destruir una fábrica alemana. En la segunda, deberás utilizar el sigilo para contactar con la resistencia francesa.



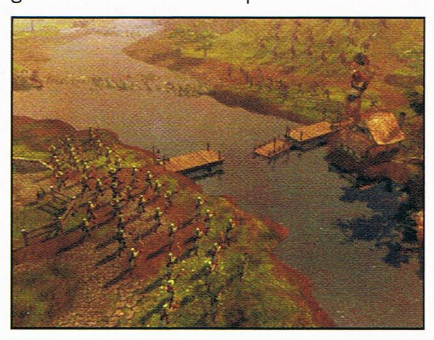
## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** Estrategia | |
| **DESARROLLADOR:** EA | |
| **EDITOR:** Electronic Arts | |
| **REQUISITOS:** PIV 1,6 GHz, 256 MB de RAM, 2 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c. | |

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

Segunda entrega de esta saga de estrategia ambientada en el universo de Tolkien. En esta demo podrás jugar como Hombre del Oeste a los tutoriales básico y avanzado. También están disponibles dos escenarios, Withered Heath y Harlindon, en los que podrás jugar con dos de las nuevas razas que incorpora el juego. La elección es tuya: Enano o Trasgo. La inteligencia artificial no te lo pondrá fácil.



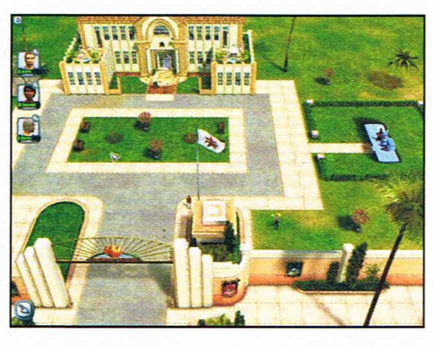
## THE MOVIES

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** Estrategia | |
| **DESARROLLADOR:** Lionhead Studios | |
| **EDITOR:** Activision | |
| **REQUISITOS:** PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 296 MB libres, tarjeta de 32 MB, DirectX 9.0c. | |

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

Domina los entresijos de la industria cinematográfica con la demo de este juego, en la que están habilitados el tutorial y una misión. Lo primero que debes hacer es encargarte del casting. Es fundamental que elijas bien a tus estrellas y, por supuesto, al encargado de dirigirlas. También tendrás que sentar los cimientos de tus estudios. Así que ponte manos a la obra y no malgastes el tiempo ni el dinero.



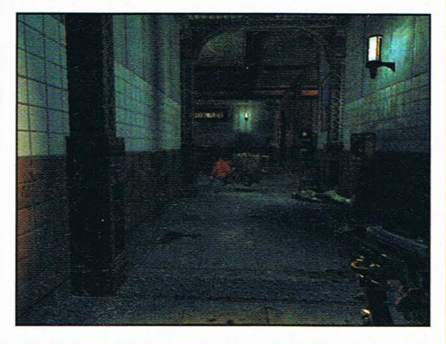
## TIMESHIFT

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** Acción | |
| **DESARROLLADOR:** Saber Interactive | |
| **EDITOR:** Atari | |
| **REQUISITOS:** PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c. | |

**CONTROLES**

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
**Detener el tiempo:** F • **Ralentizar el tiempo:** E
**Retroceder en el tiempo:** X

Un juego en el que el traje de tu personaje, el coronel Michael Swift, permite controlar el tiempo. Con este Quantum Suit y una máquina del tiempo llamada Chromicon deberás superar el escenario que te ofrece esta demo. Elementos que, sin duda, insuflan una dosis alta de estrategia a este título de acción. Controla el tiempo con cabeza si no quieres quedarte tirado a las primeras de cambio.



## CRASHDAY

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** Carreras | |
| **DESARROLLADOR:** Moon Bytes Studios | |
| **EDITOR:** Atari | |
| **REQUISITOS:** PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 408 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c. | |

**CONTROLES**

**Acelerar:** Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás
**Girar derecha:** Cursor dcho. • **Girar izquierda:** Cursor izdo. • **Freno de mano:** Barra espaciadora
**Disparar ametralladora:** B • **Disparar misiles:** N

Un juego de coches armados hasta los dientes y escenarios en los que realizar piruetas a lo Tony Hawk. Dispones de dos modos de juego: Wrecking Match, en el que tendrás que aniquilar a tus adversarios, y Stunt Show, en el que deberás realizar piruetas para obtener la máxima puntuación. Para conseguirlo dispondrás de un potente V8.



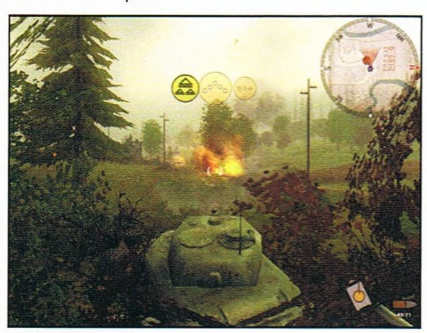
## PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

**GÉNERO:** Acción
**DESARROLLADOR:** JoWood
**EDITOR:** Nobilis Ibérica
**REQUISITOS:** PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 545 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Acelerar:** W • **Frenar**S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
**Girar torreta:** Ratón • **Disparar cañón:** Botón izdo. ratón • **Disparar ametralladora:** Botón dcho. ratón

Una demo en la que dirigirás un escuadrón de tanques de la Segunda Guerra Mundial. Deberás pilotar uno de ellos y dar órdenes al resto. Procura planificar el ataque a las distintas posiciones enemigas y a los vehículos blindados que traten de detener tu avance. Entre tu abanico de posibilidades está la de ordenar formaciones. No olvides que la munición es limitada.



## MX VS. ATV UNLEASHED

**GÉNERO:** Carreras
**DESARROLLADOR:** Rainbow Studios
**EDITOR:** THQ
**REQUISITOS:** PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 128 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Acelerar:** Barra espaciadora • **Frenar:** Control izdo.
**Girar derecha:** Cursor dcho. • **Girar izquierda:** Cursor izdo. • **Marcha atrás:** Control izdo. + Barra espaciadora

Un juego para revivir las carreras off-road en todo su esplendor. En la demo podrás acceder a tres pruebas: Nationals, Supercross y Challenge, con vehículos como motos de cross, quads y los imponentes Big Foot. Aparte de controlar el sinuoso trazado del circuito, deberás prestar atención al movimiento de los pilotos sobre sus monturas.

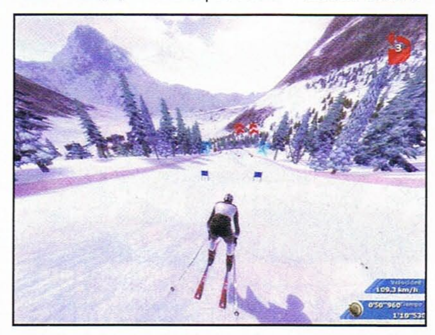


## WINTER CHALLENGE

**GÉNERO:** Deportes
**DESARROLLADOR:** Cyanide
**EDITOR:** Friendware
**REQUISITOS:** PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 544 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Arquearse:** Cursor arriba • **Incorporarse:** Cursor abajo • **Derecha:** Cursor dcho. • **Izquierda:** Cursor izdo. • **Empuje:** Barra espaciadora • **Cambiar vista:** C



## MAD TRAX

**GÉNERO:** Carreras
**DESARROLLADOR:** Load Inc.
**EDITOR:** N/D
**REQUISITOS:** PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 55 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Acelerar:** Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás
**Girar derecha:** Cursor dcho. • **Girar izquierda:** Cursor izdo.

## SHADOWGROUNDS

**GÉNERO:** Acción
**DESARROLLADOR:** Frozenbyte
**EDITOR:** Nobilis Ibérica
**REQUISITOS:** PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 383 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
**Disparar:** Botón izdo. ratón • **Usar:** E

Un juego de acción que pone en tus manos un arsenal de última generación para combatir a hordas alienígenas. En la demo podrás jugar los dos primeros niveles del juego y probar armas como el lanzallamas o la ametralladora. En tu condición de mecánico, deberás arreglar distintos dispositivos y agenciarte armas cuando empiecen a aparecer los primeros arácnidos mutantes.



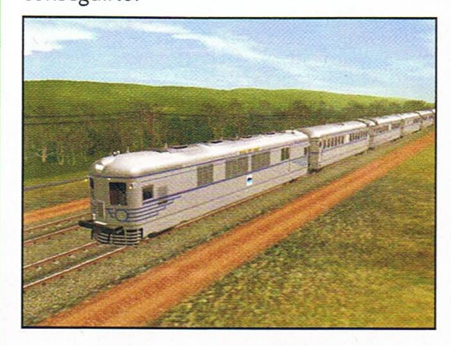
## TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006 DEMO 2

**GÉNERO:** Simulación
**DESARROLLADOR:** Auran Games
**EDITOR:** Friendware
**REQUISITOS:** PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 679 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

No sólo de pasajeros vive la industria ferroviaria. En esta segunda demo del juego podrás mostrar tus dotes como maquinista de un tren de mercancías. No sólo tendrás que entregar la carga, sino que antes tendrás que colocarla en los vagones. No te olvides de conmutar los cambios de vía ni de dejar el vagón en su sitio. Por suerte, las distintas cámaras te ayudarán a conseguirlo.



## TAKEDA 2

**GÉNERO:** Estrategia
**DESARROLLADOR:** Magitech Corporation
**EDITOR:** N/D
**REQUISITOS:** PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 431 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.



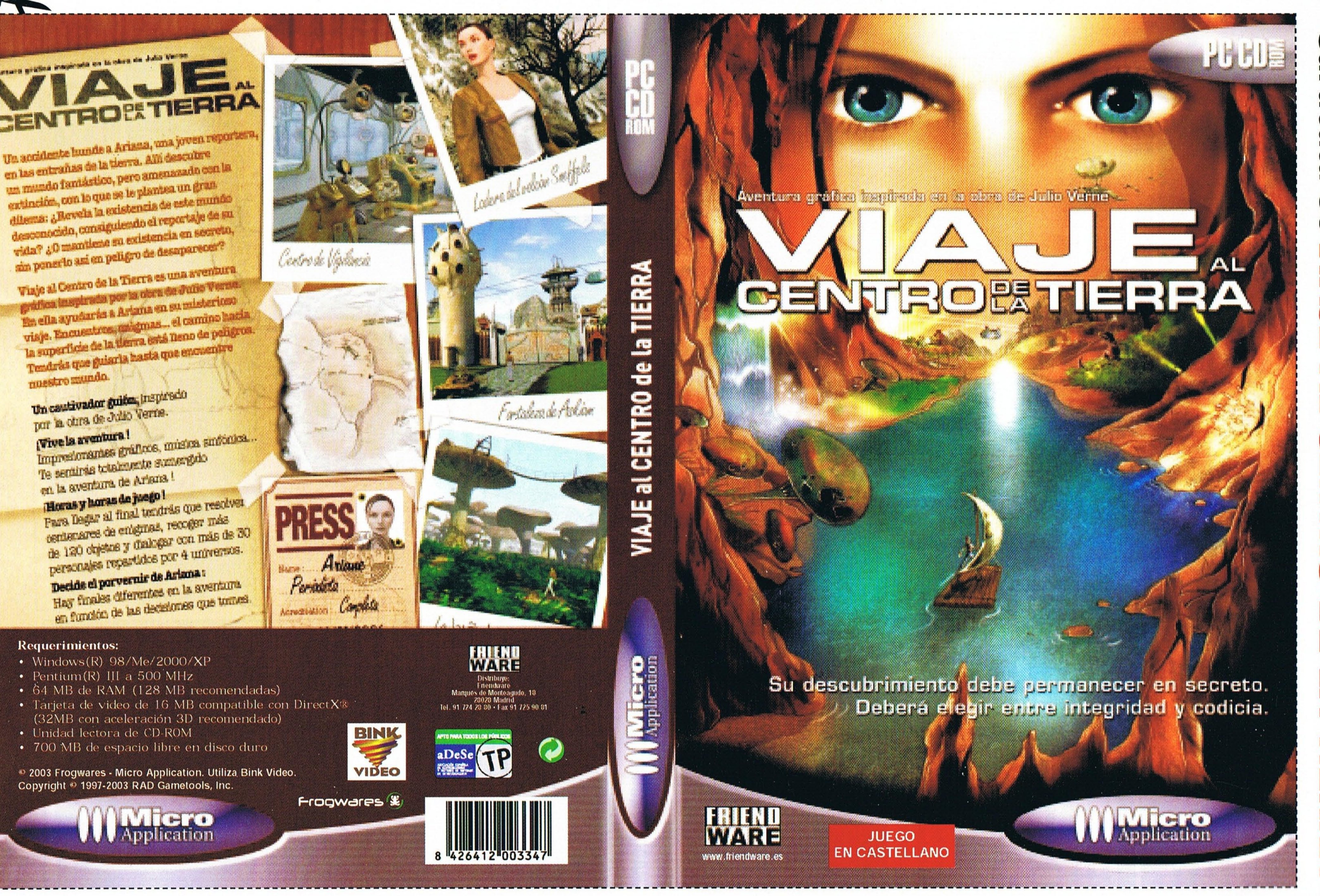
## DEADLY DOZEN

**GÉNERO:** Acción
**DESARROLLADOR:** nFusion
**EDITOR:** Atari
**REQUISITOS:** PII 300 MHz, 64 MB de RAM, 114 MB libres, tarjeta 3D de 8 MB, DirectX 7.0.

**CONTROLES**

**Adelante:** Cursor arriba • **Atrás:** Cursor abajo
**Derecha:** Cursor dcho. • **Izquierda:** Cursor izdo.
**Disparar:** Botón izdo. ratón • **Agacharse:** Control izdo.

# Carátula de VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA




POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS68
+ un espacio + código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
buscapolitonos
envia TONOS68 + espacio + algo que identifique (titulo,cantante) al 7494
ej: TONOS61 85302 si 7808 quieres descargarte la tortura
TOP
80017 Mision Imposible — Film
83648 La familia Munster — Televisión
83834 La abeja maya — Televisión
83836 Heidi — Televisión
83883 Fraggle Rock — Television
84268 Embrujadas — Television
84440 El señor de los anillos — Tema principal
84724 El bueno, el malo y el feo — Henri Mancini
84937 Kill Bill - Silbido — Silbido
85529 El último mohicano — Cine
NOVEDADES
88171 Anuncio Audi A4 - I got life — Nina simone
88166 Pajaros de Portugal — Joaquin Sabina
88167 Just feel better — Carlos Santana & Steve Tyler
88168 Mi mundo sin ti — Soraya Arnelas
88169 El profe — Miranda
88170 Don — Miranda
88139 Goodbye my lover — James Blunt
88140 Besos — El canto del loco
88141 Dime algo bonito — Malu
88142 Te conozco desde siempre — Malu
88143 Querida enemiga — El Barrio
88144 Naughty girl — Inaya day
88145 Don´t cha — Pussycat dolls
88146 Break night with colour — Richard Ashcroft
88147 First day of my life — Melanie C
CINE Y TV
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
84067 El Exorcista
80025 The Simpsons
85606 Vals de Amelie
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84940 Sexo en Nueva York
80143 La Pantera rosa
80108 Benny Hill
83901 Zorba el griego
84064 Darth Vader Marcha imperial
85219 Volkswagen Golf
85508 Pasión de gavilanes
85889 Solo tu encuentras leña
84692 Rasca y pica
85441 Verano azul
83837 Cocacola
83838 Negrito del Colacao
84206 Moon river
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
80498 El fantasma de la opera
81228 Out of Africa
80154 Danger Mouse
80194 Dirty Dancing Time of Life
80238 Indiana Jones
80074 El equipo A
80096 Pulp Fiction
EXITOS DE SIEMPRE
84007 Holding out for a hero
84723 Tijuana taxi
80775 New York New York
82877 My Way
ESPAÑOLAS
85944 Eras tu
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
85495 Te haria una casita
85317 Nada fue un error
85514 Te regalo
85544 No me crees
85539 Con solo una sonrisa
85871 Es mejor bailar
88010 Marta, Sebas, Guille y los demás
88168 Mi mundo sin ti
87301 Yo te traigo flores
85351 Zapatillas
85416 Pokito a poko
85451 Arrancacorazones
85503 So payaso
85504 Soldadito marinero
85290 La camisa negra
85302 La tortura
83299 Sobreviviré
82121 Astronomía Razonable
HARD-ROCK
84624 The trooper
80298 Master of Puppets
84755 Fear of the dark
83655 Thunderstruck
80111 Sweet Child of Mine
80277 Nothing else matters
RAP
88000 When I´m gone
80202 Break your neck
80206 X Xplosive
80227 Hail
FUTBOL
83188 Real Madrid
82172 Barcelona
82190 Betis
82124 Atletico De Madrid
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84855 Amunt Valencia
84932 Real Sociedad
84049 Scotland the brave
84058 Himno Fallero
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
84492 Himno de Galicia
84493 Himno de Andalucia
84494 La internacional
84094 Himno de riego
POP ROCK
80239 Final Countdown
84248 Losing my religion
85975 Hung up
85541 You´re beautiful
85969 Crazy
84441 Clocks
84976 American idiot
85345 What you´re made of
85352 Speed of sound
85489 Lonely
83920 Superstar
83584 Bring me to life
83627 Bongo bong
84483 Lullaby
81564 The Game Of Love
82851 More Than Words
80251 Angels
88139 GOODBYE MY LOVER
88140 BESOS
88141 DIME ALGO BONITO
88142 TE CONOZCO DESDE SIEMPRE
88143 QUERIDA ENEMIGA
88144 NAUGHTY GIRL
88145 DON´T CHA
88146 BREAK NIGHT WITH COLOUR
88147 FIRST DAY OF MY LIFE
DISCO TECNO
84226 Cafe del mar
84860 Fly on the wings of love
85048 Enjoy the silence 2004
85212 The world is mine
85555 Popcorn
86041 Love generation
85137 Galvanize
85037 Flashdance
85288 Four to the floor
80056 Insomnia
REGGAETON
86973 Ella y yo
88015 Rakata
85103 Baila morena
85244 Papito ven a mi
VARIOS
84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
83804 Cumpleaños feliz
80158 Ring Ring
83737 Dragon Ball Z
83730 Gauntlet
82982 Paquito chocolatero
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h)
902 01 01 27
FOTOFONDOS
QUITA TU OPERADOR
LIMPIA TU PANTALLA
blanco 5477
Envía un mensaje con WAP31
+ un espacio + código 7808
43129 animado
43130 en foto
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
TOP
45608
46424
46425
46931
46935
46953
NUEVOS
47047
47048
47049
35429
35458
35944
41502
41499
ANIMACIONES
envía un mensaje con WAP31
+ un espacio + código al 7808
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
42792
42731
45419
más pedidas
CHICAS NUEVAS
GOGOS
48814
46815
46816
46572
46455
45540
45882
46982
46983
46984
BOYS
45490
45571
42356
46486
42285
46459
42682
45423
42777
46981
46575
46813
46535
45542
45615
45256
42622
42818
42157
UTILÍZALAS COMO TONO DE LLAMADAS O DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA
TONOVOCES
77786 Que pasa neeeeeng! El Neng
78102 Subidón subidón! El neng
envía un mensaje con PF44
+ un espacio + código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
TOP
79070 Alé Zaragoza alé — Real Zaragoza
79074 Somos fieles a tu historia alé Valencia Alé! — Valencia
77018 Teléfono antiguo
77257 Manolo cabeza webo — Manolo cabeza webo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo — Risitas
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! — El Neng
77895 Esta sonando el monomovil payo! — El gitano
78683 Jabalí enfadado — Jabali
NOVEDADES
79319 Bobo solemne — Rajoy
79320 El orin del abuelo — Txumari
79322 Te la metería — Calico electrónico
79321 Como me tocas los cojones — Calico electrónico
79323 Amparo contesta coño! — Pozi
79324 Pozi tiene un orgasmo — Pozi
79067 El Luisma tiene un orgasmo
TECNOLOGÍA
77016 Codigo morse
radio Tuning radio
77012 Ondas
77015 Morse SOS
77022 Cámara de fotos
77030 Intel inside
77013 Computadora
77155 Attention — Robot
PERSONAS
77762 Como el luisma no se entera
77258 Coge el puto telefono cabron!
77339 Tienes un mensaje nuevoooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77479 Risa bebe
77472 Que soy el telefono cogerme!
risa Carcajada
77386 Que poderio tengo en el coño
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77435 Osea te cojo el telefono
77281 Cogelo que es tu camello
77650 Cerco policial
MÚSICA
77252 Septimo de caballeria
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77485 Carabirubi
77160 Himno Republicano
77649 Musica para SMS
77265 Looney tunes
77471 Cancion
77164 Himno del Betis
77101 The entertainer
77190 Canto tiroles
77097 Música militar americana
77480 Que bonito era...
77183 Manha Manha
77219 Música de miedo
Canticos fútbol MP3
78851 BARÇA - LA LA LA
78854 R. MADRID - FIELES Y LEALES
78855 R. MADRID
79070 REAL ZARAGOZA
79072 VILLAREAL
79075 VALENCIA
79077 R. SOCIEDAD
79078 RACING DE SANTANDER
79079 OSASUNA
79081 REAL MALLORCA
79082 MALAGA
79084 GETAFE
79085 RCD ESPANYOL
79086 DEPORTIVO DE LA CORUÑA
envia TEMA45
+ espacio + código tema
al 7494 Ej: TEMA45 2223 para los coches
MENUS PARA MOVILES
Menú
Menú
TÍOS BUENOS 3765
Opciones
Cachas – 2119
Menú
Menú
Hadas – 3509
ALÉGRATE LA VISTA Y PRESUME DE MÓVIL CON ESTOS SUPER CACHAS
MUCHOS MÁS
3786 Kamasutra
2250 Calaveras
2252 Tuning
3979 Gnomos
3431 Brujas
2896 Dragones
2808 Chicas en bikini
4475 Toros
2223 Coches
2806 Tetas
2131 Delfines
3411 Chicas sexy
2120 El Duende
2132 Culitos de ensueño
3765 Tios Buenos
2607 Motos
3563 Perritos
2804 Caballos
3413 Lobos
3887 Felinos
3759 Vampiros
5475 Mulatas
3799 Zombies
2247 Unicornios
EMI
VALE MUSIC
blanco y negro
WARNER MUSIC
UNIVERSAL
MUSICAREAL
ARTISTAS ORIGINALES
envía PF44
+ espacio + código de canción que quieres al 7494
Usalos como tonos de llamada o de mensaje
merche
4288 Eras tu
más pedidas
4288 Eras tu — Merche
3871 Te regalo — Carlos Baute
3679 El Padrino — Cine y televisión
5375 Hung up — Madonna
3885 You´re beautiful — James Blunt
3798 Lonely — Akon
4381 Love generation — Bob Sinclar
3672 Soy gitano — Camaron de la isla
4286 Como el agua — Camaron de la isla
4461 Noches de bohemia — Navajita Plateá
4365 Rutinas — Chenoa
2620 Hey boy hey girl — Chemical Brothers
4390 zapatillas — Shin Chan
2180 Moonlight shadow — Mike Oldfield
2790 Traffic — DJ Tiesto
2817 Dias de verano — Amaral
5070 When I´m Gone — Eminem
3921 Tripping — Robbie Williams
2911 Naci Orishas — Orishas
3432 Pobre diabla — Don Omar
2625 Feel — Robbie Williams
4285 La leyenda del tiempo — Camaron de la isla
2834 The number of the beast — Iron Maiden
5447 Imagine — John Lennon
3562 Don´t phunk with my heart — Black eyed peas
3545 Noche de travesura — Hector & Tito
5423 Hung Up - Time Goes By So Slowly — Madonna
5614 My humps — Black eyed peas
3714 Nada fue un error — Coti
2777 Buscate un hombre que te quiera — El Arrebato
2176 Enjoy the silence 04 — Depeche Mode
2726 Bohemian rhapsody — Queen
3740 Candy shop — 50 Cent
3545 ¡Noche de travesura
DON OMAR
3432 Pobre diabla
85975 polifónico
5375 sonido real
Hung up
MADONNA
BOB SINCLAR
4381
james blunt
You´re beautiful 3885
TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MOVIL
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA JAVA62 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
Sony Ericsson
Marta: Cómo estás?
Juan : Muy bueno
Marta: tas libre ta noche?
Juan: FIESTAAA
Marta: antes
Juan: mejor
TAMAGOCHIS
RAYCONEJO cod 1688
PANDA MAO cod 1545
TIGRE cod 1689
Y no te olvides de los + pedidos:
1690 YONKI -Drogui
1691 Rapero – MC2
Pebbles
Códig 1546
¡GUAUU!
Como una mascota de verdad pero no tan sucio.
Con el perrito CUKY podrás jugar desde tu móvil.
Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento y sano.
Ten cuidado de no ser un mal dueño ni le descuides...
¡¡¡SÉ EL PRIMERO EN DESCARGARTELAS!!!
ENVÍA PET52 + (ESPACIO) + CÓDIGO DE TU MASCOTA AL 5477
Si el contenido pedido no es compatible con tu movil te enviaremo otro contenido de tu eleccion del mismo tipo que si lo es. Si algo falla en la descarga de tu pedido siempre te lo enviaremos de nuevo. ¡Garantizado! Sólo tienes que llamar al 902013016 donde te contestaremos en persona
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SÓLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA; FROGGIE S.L.; CIF B-91109454.
Si tienes problemas bajando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente. Número de atención al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMV6M/513/09/9019. Utilizando los servicios de NOSOLOTONOS, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (nº 2050120079 - agencia de protección de datos) cuyo responsables FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@sinfindejuegos.com o llamando al 902013633. Polifónicos, mac tonos, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes